CONCORRA A 10 RPG
HERO QUES
AÇÃO
GAMES
GRÁTIS
ANIMAL!!!
HOLOGRAFIA EXCLUSIVA
MORTAL KOMBAT 2
ARCADE
DARKSTALKER
13
JOGOS
DEBULHADO
PC
X-COM
SEGA CD
VAY
MEGA
WORLD HEROES
DUNE
SNES
A BELA E A FERA
TETRIS 2
GOLDEN FIGHTER
4
PÁGINAS DE DICAS
ACABE COM O AKUMA
DE SSF2 TURBO
10
PREVIEWS
O QUE VAI SAIR
NO JAPÃO E EUA
ISSN 0104-1630 / 3451-EDIÇÃO 65- R$
9 770104 163000

AQUI ESTÁ A DIFERENÇA ENTRE UM SOLDADO RASO E UMA TROPA DE ELITE.
Se sua espinha costuma gelar quando vem aquele monte de mutantes alienígena
armados até os dentes, babando para transformar você em pó, chegou a h
sua revanche. Super Scope é o mais avançado dispositivo de tiro co
tecnologia infravermelha de alta precisão. Não possui fios, o que dá
liberdade de movimento para atirar de qualquer posição e praticame
de qualquer lugar da sala. Tem apoio para o ombro e controles de
resposta imediata e alta sensibilidade de mira. Mais realismo que iss
só numa batalha de verdade. Entendeu por que só os melhores jogan
SUPER NINTENDO
* SEGA, MASTER SYSTEM, MEGA DRIVE e GENESIS são marcas registradas de terceiros sem vínculo de qualquer espécie com a DYNACOM.

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

THE Best
play Her

Nintend

PLAYTRON

Que brinde animal, hein? Só mesmo uma revista com visual tão moderno poderia bolar este presentaço: uma holografia de Mortal Kombat 2. Saca qual é a da holografia? É um tipo de fotografia que utiliza raios laser para registrar objetos em três dimensões. Nesta edição, você ainda vai curtir o debulho total — e em primeirão mão — de Darkstalkers. E não deixe de participar da Game Charada, que está superbaba, com prêmios cobiçados: 10 RPGs Hero Quest, da Estrela.

x salada 6 e 7

Quem é fera em Jogo dos 7 Erros, vai gostar da Game Charada desta edição. Confira os premiados da edição 62: o jogo da foto era Total Eclipse, lançado para o 3DO

shots 8 e 9

preview 10 a 14

dicas 16 a 19

ARCA
DARKSTALKER

Os melhores golpes dess tenebros lutadore

MEGA
DUNE 28

Um ótimo game de estratégia

32
SN
A BEL
E A FER

Em versão ún diferente das duas saíram para M

Jogos debulhados 20

SALADA

PROJETO MORTAL KOMBAT

Mortal Kombat é um sucesso. Não é à toa que lançaram versões dele para Mega, SNES, Game Boy, Game Gear... E nós, que temos o Nintendo 8 bits, ficamos de fora. Por isso, peço à revista que encaminhe à Nintendo este Projeto Mortal Kombat para um versão do jogo em 8 bits. Ela não precisa ter gráficos com muita definição; bastaria uma boa jogabilidade. Nós, que temos o Nintendo 8 bits, já estamos enjoados de jogar Mega Man e Mario Bros.

FÁBIO PEREIRA DA FONSECA
Atibaia, SP

Galera, o Fábio é um artista! Imaginem que ele desenhou o jogo tela por tela, personagem por personagem, com fase de bônus e tudo. O roteiro dele tem 12 páginas inteiramente desenhadas. Esta aqui que vocês estão vendo mostra a seqüências de Fatalities e golpes de Shang Tsung e Goro. E para completar, ele ainda descreveu todos os golpes e fatalities. Só nos resta dizer, Fábio, que somos inteiramente solidários com os fãs do Nintendinho e que enviamos seu roteiro à Playtronic. Estamos torcendo, junto com você, para que sua idéia seja aprovada e que o Nintendo 8 bits ganhe este grande presente!

SONHO REALIZADO

Acredite se quiser, mas um de meus maiores sonhos é ter uma carta respondida e publicada pela Ação Games. E já que estou escrevendo mesmo, gostaria de saber como apanhar o cartão da Ellen no Jurassic Park de SNES.

EDUARDO G. DE OLIVEIRA
Carangola, MG

Pelo menos um de seus sonhos está realizado; meus parabéns. Quanto ao cartão da Ellen, infelizmente ficaremos devendo, pois não jogamos o Jurassic de SNES até o final. Mas tudo bem: alguém que esteja lendo esta carta pode mandar a resposta pra nós e então a gente publica, ok?

SUPER STAR WARS

Preciso saber urgentemente como se faz o Debug Mode deste jogo de Super NES.

VICTOR SOCOLOVSKY NETO
São Paulo, SP

Vamos lá: na tela de apresentação (onde aparece Start - Options), faça a seqüência A quatro vezes, X, B quatro vezes, Y, X quatro vezes, A, Y quatro vezes e B. Inicie normalmente o game e, com o controle 2, aperte L e R. Uma tela de Debug Mode aparecerá, deixando você escolher o número de vidas, seleção de estágio... tudo aquilo que a gente adora.

KID CHAMELEON

Fiquei sabendo que existe um truque para ir direto à última fase deste jogo para Mega. Vocês conhecem a dica? Saudações.

LEONARDO ASATO HIGA
Campo Grande, MS

Existe sim, Leo. O lance rola na fase Blue Lake Woods 2. Vá para o final do estágio e, em vez de tocar a bandeirinha, fique sobre o último bloquinho com a letra P. Aí aperte os botões de pulo, ataque especial e diagonal direita/para baixo (↘) no Direcional, tudo junto. Seu personagem será mandado direto para o último chefe.

TRUQUE DAS 1000 FACES

Alan Fernandes Alves mandou sua foto para o Truque e pediu: "Olha lá o que vocês vão fazer com minha cara, hein!"

Será que o João Paulo P. da Rocha vai curtir uma de Carmen MIranda?

Uga! Uga! pra você, Eduardo H. Cruz

FLASHBACK

Achamos chocante a nova da revista. Daria para vocês blicarem a data de lançam de cada edição? E no Flashback, como faço para a porta da nave?

GUSTAVO R. MONT
Itajubá

Dear Gustavo, não dá pra gente mar a data de banca de cada edi Ação Games, pois o Brasil é grande e a distribuição nas cen de cidades está sujeita a impre locais. Mas há um jeito fácil de rizar: semana sim, semana não uma edição nova nas bancas.
Agora, o Flashback. Coloc teletransportador diante da porta d Depois desça tudo, vá lá para o fun fase - onde não dá mais para s acione a Atomic Bomb bem no nho. Quando o planeta começar bar, acione o teletransportador e

INTRIGADO

Tenho uma dúvida que es intrigando no jogo Sonic nal, existe uma fase esco no game? Por que o Sound 10 não toca nada? Será qu tem a ver com a fase escon Por favor, respondam.

ADELIN
Be

Se existe, Adelino, sinceramen não conhecemos. Também nã mos explicar por que falta som n Test 10 do jogo. Pode ser uma falha de programação, algo pr ou até mesmo o resultado do f Debug Mode do game estar as com as musiquinhas do Sour Aliás, se alguém souber a soluç mistério, pode mandar seu pa gente e teremos prazer em pu

AGRADECIMENT

Quero agradecer à Ação por publicar meu anúncio ça. Eu, assim como cente outras pessoas, temos al queremos trocar, vender prar e vocês abrem as por gente. As matérias sobre são ótimas. Continuem a

ANDRÉ P. SERRA
São Pa

Não há de quê, André. Ação G a primeira revista de games espaço gratuito para os anún leitores. Acreditamos que, d ma, podemos prestar mais u para a galera. Obrigado pelos e sua carta e por estimular a c de do nosso trabalho.

GAME CHARADA

Você é bom observador? Então descubra os sete erros da foto 2. Ao mandar sua carta, basta descrever os erros com clareza: não precisa mandar a foto recortada da revista, falou?

A resposta desta Game Charada sairá na edição 67, nas bancas a partir de 27 de setembro

MANDE SUA RESPOSTA PARA: GAME CHARADA - AÇÃO GAMES, Av. das Nações Unidas 5777, CEP 05479-900, SP

Game Charada é um desafio pra quem curte a AÇÃO GAMES e manja tudo dos jogos. Se você souber a resposta deste desafio, mande correndo uma carta para nós! Os primeiros leitores que responderem corretamente serão premiados! Para isso, será considerada a data de postagem no correio (carta, telegrama ou sedex. Não serão aceitas respostas por fax).

PRÊMIOS 1º a 10º lugares: um RPG Hero Quest, da Estrela

Resposta da Game Charada Ed. 62: TOTAL ECLÍPSE. Ganhadores: 1º - Flavio Penedo Moreira, Itanhandu (MG); 2º. - Gibran Oliveira Silva, Rio Claro (SP); 3º. a 5º. - Edson Luis Tomoda, Barretos (SP), Celso Luiz de Aquino Santos, Lorena (SP), e José Roberto de Souza Jr. (SP); 6º. a 10º. - Sânzio Magno Carvalho de Siqueira, Conselheiro Lafaiete (MG), Giuliano Catelli, Amparo (SP), Flavio Maurer Dutra, Porto Alegre (RS), Marcelo Locatelli, Palotina (PR) e Júlio Cesar Zotto, Brotas (SP).

NINTENDO E O CD

Afinal, a Nintendo nunca vai lançar um CD? Contem esta história pra mim.

ANDERSON TANAKA
São Paulo, SP

Tudo indica que não, Anderson. No ano passado, a Nintendo chegou a anunciar sua disposição em lançar um CD-ROM para o Super NES. Depois disso, ela passou longos meses na moita, sem dar notícias sobre o projeto, para então voltar ao assunto dizendo que não pretendia mais lançar o acessório. A justificativa dela é a seguinte: o tempo que o CD-ROM leva para ler as informações do disco é muito grande, uma eternidade. A Nintendo acha que este tempo de acesso é insuportável para os gamemaníacos, acostumados com a rapidez do cartucho, e por isso desistiu de desenvolver o acessório. Em vez de CD-ROM, ela optou por pesquisar novas tecnologias que possam aperfeiçoar os jogos em cartucho. Saudações.

PERDIDÃO

Como colecionador e admirador da revista, gostaria de dizer que estranhei as mudanças no indice, cartas, classificados e dicas. Cadê o globinho com a anteninha do Shots? Mas a cotação ficou muito legal.

JAIRO CARNELOS
São Paulo, SP

Logo, logo você se acostuma, Jairo. Afinal, nosso objetivo foi melhorar a revista. A seção de cartas, por exemplo: agora ela é muito maior, publica desenhos dos leitores, tem espaços para brincadeiras diferentes como o Truque das Mil Faces e tem também um concurso valendo prêmios toda edição, que é a Game Charada. As dicas, que antes ocupavam um pedaço de página no final de cada sistema, agora ocupam quatro páginas inteiras: é muito mais dica por edição! A anteninha e o globinho da seção Shots foram substituídos por uma nova vinheta porque o visual da revista mudou. Legal que você gostou da nova cotação dos jogos: está mais completa, né? E a seção Preview, que você não comentou na carta? Que tal? Agora, para que as pessoas possam localizar todos os assuntos da revista, o índice tinha mesmo que ficar diferente. Repare que você pode localizar cada dica, cada jogo debulhado ou preview com muito mais facilidade. É só se acostumar!

CLUBES

Nós, do Star Games Clube, damos os parabéns à Ação Games pelo novo visual. E aproveitamos para lembrar que nosso clube continua distribuindo aquele jornalzinho esperto com as melhores dicas do bimestre. Escreva pra gente!

STAR GAMES CLUBE
Rua Maranhão, 1423
CEP 80610-001, Curitiba, PR

R
COMP
Edições 31 a 33 da
lo O. Nunes, R. Fer
tes, 70, CEP
Carapicuíba, SP.

Cart Phantasy Sta
Luiz F. Ronconi, tel
5578, S.Paulo, SP

Edições 40 a 42
cisco Jr., tel.:(08
Agricolândia, PI.

Carts diversos pa
60 ou 72 pinos. C
tos, R. São Domi
150, bl.C ap. 602,
00, Salvador, BA.

Game Boy de pref
carts. Vinícius
tel.:(051)223-132
gre, RS.

SNES ou Mega.
Franchisni, tel.:(01
S.Paulo, SP.

TROC
Carts de SNES po
meu interesse. Lu
tel.: (065) 521-38
resta, MT.

Edições 2, 10, 33,
40, 43 a 48, 53 a 5
AG pelas : 17, 19,
26 e 27. Bruno
(0532) 28-4502,

Master II com car
bo VG9000 por Me
co Frazão, tel.:
2818, Macapá, AP

Cart SF2 - Champi
Mega por ToeJam
V. Melo da Silva,
78, CEP 36660-
Paraíba, MG.

Turbo Game e Mas
carts por Mega. F
va Jr., tel.: (096)
Macapá, AP.

Bike Ranger com
e um Master com
e um cart e uma b
quete por um Me
Heglis Callegaro,
222-2957, Santa

SNES com 2 contro
e um boné por 30
Willian, tel.: (011)
S.Paulo, SP.

JAPÃO

SHOTS

SNK LANÇA O CD-ROM NEO GEO

Dia nove de setembro começa a ser vendido, em todo o Japão, o CD-ROM Neo Geo. Em vez de acessório, o aparelho é, na verdade, um novo console com funcionamento independente. O preço é salgado: 500 dólares. Mas para os fãs do Neo Geo, acostumados a pagar mais de 200 dólares por um simples cartucho, adquirir o CD-ROM é compensador: o preço dos jogos em disco deve cair para a faixa dos 40 a 80 dólares. A SNK vai reeditar todos os games de sucesso que saíram em cartucho para o novo formato.

Noticiado pela imprensa japonesa, o lançamento do aparelho só deixou uma dúvida: se a CPU é ou não de 32 bits. Este importante "detalhe" não foi esclarecido. Vamos aguardar futuras matéria sobre o CD-ROM para tirar isso a limpo. Por enquanto, pelo menos, o anúncio teve o mérito de convencer certas pessoas de que o aparelho realmente existe.

NEC TAMBÉM ENTRA NA ONDA DOS 32 BITS

O novo sistema da NEC tem cara e algumas funções de microcomputador

Os videogames estão ficando cada vez mais parecidos com os computadores - e não é só em capacidade não. Dê uma olhada no FX-32, novo sistema de 32 bits da NEC: não é a cara de um micro?

Compatível apenas com jogos em CD, o equipamento também reproduz compact discs de áudio, vídeo e fotografia. E ainda funciona como fax! O processador central do FX-32, como não poderia deixar de ser, tem tecnologia RISC. Na área de imagens, o sistema realiza as proezas de trabalhar com 16,7 milhões de cores, movimentar 128 sprites simultaneamente e trabalhar com até sete scrolls na mesma tela. O FX-32 sai em novembro custando 500 dólares.

QUE BOM SERIA PADRONIZAR OS SISTEMAS

Vocês já pararam pra contar quantos sistemas de 32 bits existem ou estão saindo? 3DO, Amiga Commodore, CD-i Philips e Laser Active Pioneer já estão aí. No final do ano pintam Sega Saturno, Play Station Sony e FX-32 NEC. Poderíamos também incluir nesta lista o Atari Jaguar, com dois processadores de 32 bits, e os próprios PCs 486 com CD-ROM.

Toda esta montoeira de equipamentos tem uma coisa em comum: eles processam jogos em CD. Mas se colocarmos um jogo do 3DO num Amiga 32, nada acontece. Isso porque cada um destes sistemas adota um padrão de software diferente, que torna impossível a leitura de seus jogos em outros equipamentos.

Agora imagine se todos eles utilizassem o mesmo padrão: que maravilha! Para nós, usuários, a escolha de um equipamento 32 bits seria muito menos dolorosa em meio a tantas opções. Fosse qual fosse o nosso equipamento, desta ou daquela marca, saberíamos que ele rodaria qualquer jogo em CD produzido por qualquer softwarehouse. E para quem desenvolve jogos, então, seria o paraíso. Em vez de lançar games com três, quatro versões diferentes -uma para cada aparelho-, bastaria uma única versão. Se dependesse das softwarehouses, o mercado funcionaria assim.

Claro que os fabricantes de sistemas conhecem as vantagens da padronização. Tanto assim que o 3DO já nasceu com esta proposta, permitindo que várias empresas lancem máquinas compatíveis entre si e que usam o mesmo software. Quem sabe a experiência seja bem-sucedida - e tem tudo para ser - e acabe inspirando outros fabricantes em seus futuros sistemas. Seria uma boa para quem produz máquinas, jogos e, principalmente, para quem joga.

R.G.

SONY REVEL[A] SEU VIDEO[G...]

O Play Station, da Sony: console pod[e] joystick com design revolucionário

Os japoneses, como sem[pre] os primeiros a conhe[cer] videogame que a Sony dev[e] no final do ano. O PS-X, reb[atizado] com o nome de Play Station [está] prontinho. Ele sai no Japão [...]vembro, custando o equiva[lente] 500 dólares. Mais d[e] softwarehouses estão de[senvol]vendo jogos para o novo c[onsole] que terá 27 jogos disponív[eis na] fase de lançamento. Agora [...] ça algumas das característi[cas des]te maravilhoso aparelho:

- **Funciona com CDs de áudio e vídeo.**
- **Tem uma paleta de 1[...] lhões de cores.**
- **Movimenta 40 mil spr[ites si]multaneamente.**
- **Manipula 360 mil po[lígonos] por segundo.**
- **Possui CPU R3000A [de] 32 bits, capaz de executa[r ...] lhões de instruções por se[gundo].**
- **Tem memória princip[al de ...] Megabits, com 24 canais [...]**

NEC LANÇA SEU 32BITS COM O NOME DE PC-FX

O novo sistema da NEC tem cara e algumas funções de microcomputador

Os videogames estão ficando cada vez mais parecidos com os computadores - e não é só em capacidade não. Veja o PC-FX, novo sistema de 32 bits da NEC: não é a cara de um micro?

O novo console da NEC era provisoriamente chamado de FX-32. A NEC disse que optou pelo novo nome pelos seguintes motivos: PC (para manter a tradição iniciada com o PC Engine), F (de futuro) e X de (Extra, sem limites).

O PC FX é compatível apenas com jogos em CD, mas também reproduz compact discs de áudio, vídeo e fotografia. E ainda funciona como fax! O processador central do PC FX, como não poderia deixar de ser, tem tecnologia RISC. Na área de imagens, o sistema realiza várias proezas: trabalha com 16,7 milhões de cores, movimenta 128 sprites simultaneamente e trabalha com até sete scrolls na mesma tela. O PC FX sai em novembro custando 500 dólares.

PRIMEIROS JOGOS CONFIRMADOS

The Ultimate Fighting - Ação
Sidecar Strike (CD) - Ação
Super After Burner - Ação 3D
Super Motocross - Corrida
Star Wars Arcade - Espacial 3D
Tempo - Ação
Virtua Racing Deluxe - Corrida
Bullet Fighters - Ação 3D
Fahrenheit (CD) - Aventura
Metal Head - Simulador/Ação 3D

GAMES PARA 1994 NO JAPÃO

Clock Work Knight - Ação
Ninja EX - Ação
Deadlus - Espacial 3D
Chinese Detective - Adventure
Daytona USA - Corrida
Virtua Hang-On - Corrida
Battle Monsters - Luta
Virtua Fighters - Luta
Victory Goal - Futebol 3D
Magical Knight - RPG
Masters Golf - Esporte
Ranpu - Aventura

SNK LANÇA O CD-ROM NEO GEO

Dia nove de setembro começa a ser vendido no Japão o CD-ROM Neo Geo. Em vez de acessório, o aparelho é, na verdade, um novo console com funcionamento independente. O preço é salgado: 500 dólares. Mas para os fãs do Neo Geo, acostumados a pagar mais de 200 dólares por um simples cartucho, adquirir o CD-ROM é compensador: o preço dos jogos em disco deve cair para a faixa dos 40 à 80 dólares. A SNK disse que vai reeditar todos os games de sucesso que saíram em cartucho para o novo formato. E já divulgou a lista dos primeiros games.

O CD-ROM da SNK é um novo console. Mas não roda os cartuchos, novos ou antigos

OS GAMES DO LANÇAMENTO

Eles começam a sair em setembro, junto com o NEO GEO CD

★Art of Fighting ★Art of Fighting 2 ★Samurai Shodown ★Beisebol Stars Professional ★Beisebol Stars 2 ★Mutation Nation ★Fatal Fury ★Fatal Fury 2 ★Fatal Fury Special ★Burning Fight ★Ghost Pilot ★Joy Joy Kid ★Top Players Golf ★Top Hunter ★King of Monsters 2 ★Last Resort ★Futebol Friend ★ASO2 ★League Bowling ★The Super Spy ★NAM 1975

PREVIEW

Nosferatu

SUPER NES

SETA - AÇÃO
LANÇAMENTO: SETEMBRO/JAPÃO

Game com visual grotesco, sob medida para quem curte filmes de terror. Você é John, um jovem europeu que tem a missão de resgatar sua amada. Ela foi raptada pelo Conde Drácula. O simpático devorador de pescoços suculentos pretende usar o sangue da donzela num ritual macabro. Para chegar à amada, você precisa entrar em castelos e enfrentar monstros e bestas sobrenaturais. Isto sem falar nas armadilhas e labirintos...
A Seta caprichou. Quatro dos 16 Mega do cart foram gastos para reproduzir os movimentos de John com absoluta fidelidade. São mais de 350 animações! Um verdadeiro absurdo. Os detalhes dos cenários também impressionam. Vale a pena conferir este Nosferatu.

Labirintos sacanas e armadilhas impiedosas o esperam no castelo

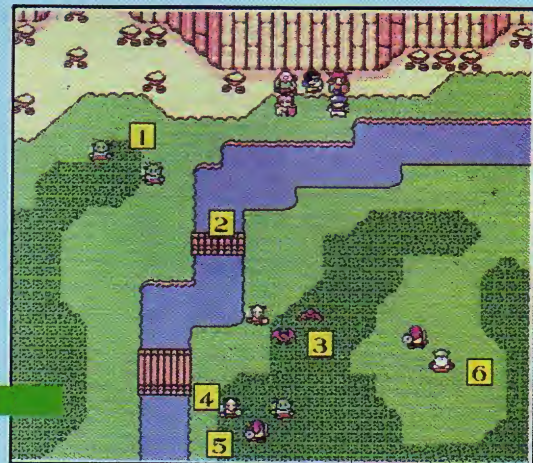
Telas escuras e tempo contado para achar a saída e cair fora. Cuidado!

Shining Force 2: The Sword of Hajya

G.GEAR

SEGA - RPG/ESTRATÉGIA
LANÇAMENTO: SETEMBRO/EUA

O clássico de Mega ganhou uma versão novinha em folha para Game Gear. Já lançado no Japão, Shining Force 2 chega com o apelo de ser um jogo inteligente e com ótima história. O cart tem 4 Mega de ótimos gráficos e boa trilha sonora. RPGs não costumam dar certo nos portáteis. Eis uma honrosa exceção.

Este é o mapa da fase 1-2. Comece detonando dois Goblins (1), tome cuidado com os morcegos (3) e tente atingir o duende (6)

Captain Suke

MEGACD

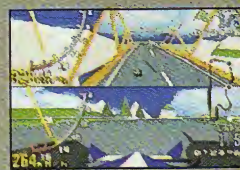
TECMO - FUTEBOL
LANÇAMENTO: SETEMBRO
JAPÃO

Mais um game de futebol que sai na cola da febre futebolística que assola o Japão. Só que desta vez o papo é um pouco diferente. Afinal, a Tecmo resolveu usar a imagem do Captain Suke no jogo. Suke é um conhecido personagem japonês de desenho animado. Ele faz o papel de locutor, narrando os lances com a mesma voz usada nos desenhos que passam na tv. Se você tem Sega CD, pode esquecer. Captain Suke foi feito para o mercado japonês e não deve sair nos States. Nem na Europa, nem no Canadá, nem no Brasil...Só no Japão mesmo.

Aqui, o garoto bonzinho comanda o time. Ele tem a pinta de quem sabe tanto de bola quanto o Dunga

Este é o Captain Suke. Qualquer semelhança com Speed Racer não é mera coincidência

Escolha sua tática favorita e mande ver. Cada cor representa um time

O aditivo não está no carro, está no cartucho.
Virtua Racing. Só ele vem com um chip a mais: SVP Sega Virtua Processor. Só ele tem gráficos poligonais, arrepios nas curvas, cenários tridimensionais e uma dose brutal de adrenalina.
Só ele surpreende pela velocidade e pelo realismo antes só possíveis nos arcades de última geração. Virtua Racing coloca o Mega Drive definitivamente no mundo dos 32 bits. E você, perigosamente, no lugar de um piloto de ponta da Fórmula 1.
SEGA VIRTUA PROCESSOR
Virtua Racing
SEGA
MEGA DRIVE
TEC TOY
©1994 Sega Enterprises

True Golf Classics

3DO

PANASONIC - ESPORTE
LANÇAMENTO: OUTUBRO/EUA

Waialae Country Club é o palco da etapa havaiana do PGA Tour, campeonato mundial de golfe. Um lugar idolatrado pelos profissionais do taco, por sua beleza. E ele é o palco deste True Golf. Game mais alto astral impossível.

As imagens digitalizadas são tão boas que parece filme. Classe A!

Soul Star

SEGA CD

CORE - ESPACIAL
LANÇAMENTO: SETEMBRO/EUA

Dinâmico e fascinante game espacial com mais de 25 fases, Soul Star faz lembrar Star Fox. Mas é bem mais divertido. Afinal, os cenários são mais variados e o desafio é classe A. O número de inimigos que o perseguem é quase inacreditável. Para se dar bem, o lance é pegar todos os power-ups que aparecerem. Soul Star exige o máximo de atenção o tempo todo. Fique esperto!!!

Acelere e não deixe escapar os power-ups!

Soccer Kid

3DO

KRISALIS - AÇÃO
LANÇAMENTO: SETEMBRO/EUA

O mundo aguarda ansioso o início da grande decisão da Copa do Mundo de 94. O árbitro está com a boca no apito, pronto para autorizar o pontapé inicial. A festa é completa. Aproveitando-se da distração da forte segurança, uma nave alienígena desce ao Rose Bowl e rouba a FIFA Cup, a taça que Dunga levantou depois da suada vitória contra a Itália. Os aliens levam a taça e colidem com um satélite, despedaçando o troféu em cinco generosas partes.

Você é Soccer Kid, um guri fanático for futebol. Sua missão é recuperar o caneco, custe o que custar. Para tanto, u habilidades de craque: dribles, chu ses, cabeçadas e até bicicletas. São deste simpático game de ação com ra tradicional. A 3DO aposta firme er Kid, tanto que a própria empresa s regará de distribuí-lo na Gringolân

Bola na rede. Ou melhor, bola nos inimi que seu chute tem a potência de um B

Sparkster: Rocket Knight Adventures 2

MEGA DRIVE

KONAMI - AÇÃO
LANÇAMENTO: SETEMBRO/JAPÃO-EUA

Ele está de volta! Mais rápido que um jatinho do PC Farias, mais esperto que uma raposa e mais hábil que um malabarista de circo. Sparkster chega para novas e endiabradas aventuras no seu Mega Drive. Continuação do divertido Rocket Knight Adventures, Sparkster é ainda mais legal que o cart original.

Mais inimigos e mais obstáculos, chefes mais difíceis; novos golpes especiais e movimentos: a Konami aprontou uma verdadeira overdose! As fases são longas e têm desafio progressivo. Se você tem um Sega CD, fique esperto: o jogo deve ganhar uma versão CD antes do final do ano.

Est sob tan que a t Cui ele

Sparkster voa baixo...

Não d ajuda d Sem ele passa d

NINGUÉM É CAMPEÃO POR ACASO

SE TEM CHAVEIRO É PRO!!

Chips do Brasil

A VENDA NOS GRANDES MAGAZINES E LOJAS ESPECIALIZADAS VENDAS NO ATACADO (011) 264-0644

BRASIL: LOJAS AMERICANAS - MESBLA - ***SÃO PAULO CAPITAL*** - AMARO SOM - CARREFOUR - CEAMAR - CIA. BRASIL DISTRIBUIÇÃO - BANG - ELDORADO - ELPISOM-EMBRATHECH - G G.PRESENTES - M.C.A. - MAKRO - MAPPIM - ELETROSOL - PAES MENDONÇA - SOM MARARAVILHA - TECNODIGITAL - TRANCHAM - UNIVERSOM - BORIS TOY'S - DISK - PEL - DOLAR SOM - EBRO - EL & EL - EL. VOLUNTÁRIOS - EL. SANTANA - EL. TAMASOM - FULL COLOR - HAGA E HAGA - ILTON ANDRADE MAIA - GUAPIRA - SCOPE GAMES - HANYANG - ALEMÃO GAMES - ALPHA - DAVI DA COSTA - ENGENH. DO DISCO - EXPOENTE - J.M.TOY. - COTIA - MAEK - MENEZES E FRANCA - REDE BARATEIRO - SUYOTEC - TIME E TIME - TOSHIO HAYASHI - VÍDEO LOC SÃO PAULO - ADITO - ARTEPHATUN - ÁUDIO SERVICE - BRIN COM - COML. IMP. FÁTIMA - COOP. BANCO DO BRASIL - D'AVO - ECCO GAMES - EL. TAKEI - EL. CODO - EL. MARCOM - EL. SANTA EFIGÊNIA - ÓTICA TSUCHIDA - FOX - GUEDES JACOB - HESAYUKI AIZAWA - J C S - J J C - J V VÍDEO - KIMPER - KING PEL - LUIZ MOREIRA - LUIZ TADAO UEDA - AZIZI - MARCELO DEGANI - MASTER VÍDEO - TECH VIDEO - MICRO SHOPPING - NEW HEADS - NIPPON - OLÍVIO FALSARELLA - TOPÁZIO - SAPOPEMBA - LONGINES - PATRIARCA -PAULO NAGAL - POWER CONVERTION -REINALDO DEGANI - REL. OKABE - REL.MAEDA - RENO SHOP - RENO SOM - ROMA SOM - SHINOBU MIYAZAKI - STUDIO 209 - SUEMITSU MIYAZAKI - SYSTEM GAME - TARO YOGUI - TEC GAME - TILTY'S - TOP COLOR - TOP GUN - UEDA E TAYAMI - UOP - HIKARI - VÍDEO EXPERT - VIRTUAL - WALTER ROSSETE - WONDER SOM - ÓTICA GEROLLA - REQUINTE - CATV - EMEBRA - CASAS BURI - ***SÃO PAULO - ABCD*** - EL. MUSICAL DIADEMA - EL. SASAKI - EL., TOKIO - FLAMA - FOTO GILBERTO - FUKUI - G. DISK - MURAKAMI - KI HI - LA CARI - MANARICHE - MANOEL BRALEIXO - MICROTRAINING - PRIN COLOR - SHOP ÁUDIO E VÍDEO - INCOR - GUBISOM - ***SÃO PAULO - INTERIOR*** - ELETROF G.G.PRESENTES - MAKRO - COMPEL - ETSUKO FUKUSHIMA - FOTO STÚDIO TAKADA - FUMITOSHI SAITO - GAME BIT - MARIA CRISTINA L.S.NAGAFUTTI - MÁRIO TADASHI - MIYAKO KURADOMI - MOGI CENTER - NERO ANASTÁCIO - NIPPONTEC - PAP.SUZANO - REL.DIGITAL - REL. RUB S DE OLIVEIRA - SHIUC TZINSAN - SOTTO - SUPER LOJA NAKASHIMA - CARREFOUR - FERNADOS BRINQUEDOS - ALL COLOR - VISÓTICA - B & M - ELÉTR.TV SOM - F.B.BRINQUEDOS - L.DOS SANTOS - PLENISOM - TEVET - EL BANATF - ELDORADO - O FORASTEIRO - ADILSON TOLEDO - HUANG H SHEEN - IRMÃOS ANDRAUS - J.W.J. - JAMES BARBOSA - MÁRIO COMP. - ORGANIZAÇÃO CRUZEIRO - TANG & FANG - TERUAKI WATANABE - ***RIO DE JANEIRO*** - GRUPO SHOK - CASA GARÇON - GLOBEX - FOTOLÓGICA - LEO FOTO - MARJO - PAES MENDONÇA - S.J.T. - SOJOGO BUSA - TELERIO - MAKRO - ***MINAS GERAIS*** - GRUPO SHOK - GLOBEX - AVILAR - BONDISCO - CARREFOUR - CASA & MANIA - CASA HARMONIA - ÍTALA - DISKOTECA - EL.FUTURO - EL.MUSICAL - EL.SIDERAL - IRMÃOS MALLAPO - ELIAS AUN - ETEL - FOTO RETES - FOTO SOM - GRAVE E AGUDOS - HOT SOM - KIKA COLORIDA -LÍDER SOM - LOJA DO TATAO - LOTERIAS GUARARAPES - MOREIRA E BRUM - MUPPY SOM - MUSICAL LÍDER - MODINHA MINEIRA - SONZACO - TAMOIOS - TRANSISTORA - VALADALFA - VÍDEOPAN - M.A.P.M. - ***ESPÍRITO SANTO***- CITRON - EL GORZ - EL MONTE FUJI - EL RANGEL - EL YUNG - FOKUS - LOJAS DADALTO - GRUPO SHOCK - ***PARANÁ*** - ALDO - AÚDIOCOLOR - BISCAYNE - CARREFOUR - CELI VÍDEO - DELTA VÍDEO - EBG - GRASOM - HERMES MACEDO - J.MATSUKURA - KATSUMI HAYAMA - LATIF VÍDEO - SNOBSOM - UETA - SHEILA MUSICAL - ***SANTA CATARINA*** - EDSON BELLINE - FOTO YORK - K.G. - KLEIN - MÁRIO STEFANO BENNEDET - ***RIO GRANDE DO SUL*** - MAKRO - ABV - CARREFOUR - CASA DOS GRAVADORES - CIA.REAL DE DISTRIBUIÇÃO - SONATEC - DE PRESENTES - ASTRAL - FLEIG -ROGATE - FIDELI E FIDLI - GRIFFE - MIL SONS - J H SANTOS - JU DISCOS - MAGAZINE DO SOM - MULTI SOM - MUSISOM - NOVELLETO - PALÁCIO MUSICAL - STRASSBERG - VIPROM - SIMAR - CASAS BURI - ***GOIÁS*** - ARITANA - CENTER VÍDEO - C L C - PLANALTO - FUJIFOTO - MARU E OLIVEIRA - RICEL - REGIONAL - VALMA - GRUPO SHOCK - ***BRASÍLIA*** - GRUPO SHOCK - GLOBEX - MAKRO - CASA MAESTRO - CIA BRASIL. DISTRIBUIÇÃO - ELETROGAMA - CERRO AZUL - SATÉLITE - SAIKI - OKUBO - RADAR - RADELGO - TEL REX - JUNIOR - ***CEARÁ*** - CLARO - FORT VÍDEO - VITA - KING JOIAS - LOJAS PARAÍSO - GRUPO SHOCK - ***BAHIA*** - GRUPO SHOCK - COMAQUEL - SAKURAI E ITO - ALVARES E FREITAS - ELETRORIO - SOM IMAGEM - VÍDEO LINE - ***PERNAMBUCO*** - AKY VÍDEO - AIC VÍDEO - LOJAS VERÃO - GRUPO SHOCK - COML. SOFT - COM. PEDROSA D - FONSECA - EL MANCHETE - EL YANG - FERRÃO - IRENE SOARR - MAMMY PRESENTES - MASTER - R W B - SANSUEY - VISOM - ***PARÁ*** - CONVERT - F.PIO - H.VERÍSSIMO - CRISTAL - NILPEX - J M L BRITO - KEUFFER - NORTE CENTER - SAMPAIO & TAMEIRA - T. L. - Y YAMADA - GRUPO SHOCK - VIDEO CLUBE DO PARÁ - ***MATO GROSSO DO SUL*** - GRUPO SHOCK - TOCEYASSÚ - CASAS BURI - CIA. BRASIL. DISTRIBUIÇÃO - ***ALAGOAS*** - GRUPO SHOCK - ***MARANHÃO*** - ZONA FRANCA.

PREVIEW

Burning Soldier

3DO

PANASONIC - ESPACIAL
LANÇAMENTO: SETEMBRO/EUA

O ano é 2095 e a nave alienígena Kaisertians já acabou com Marte e planeja destruir a Terra. Para evitar a Idade das Trevas, você deve controlar a Strike Fighter e combater a Kaisertians. Sua missão será longa: 18 fases, disputadas em quatro grandes áreas. Para compensar, sua nave dispõe de armas legais, como o Laser Vulcan. Se duas pessoas jogarem, eureca: podem ser dois Laser Vulcans. Esta opção para dois jogadores é o maior charme de Burning Soldier. Ah, e tem mais: a Panasonic garante ter resolvido o problema do longo tempo de acesso. É ver pra crer!

Batalha espacial em grande estilo!

Live Alive

SUPER NES

SQUARESOFT - RPG
LANÇAMENTO: SETEMBRO/JAPÃO

A Squaresoft está disposta a manter a fama de melhor criadora de RPGs do mundo. Depois do multipremiado Secret of Mana, a empresa resolveu ousar ainda mais. Live Alive é um RPG com sete personagens diferentes, cada um com seu cenário e tempo real de jogo entre quatro e cinco horas.

O ponto alto do cart é a trama, baseada na história do Japão. Cada uma das sete fases corresponde a um período da civilização japonesa. A ação vai desde a Idade da Pedra até um improvável futuro. Um lance muito louco rola na passagem entre um período e outro: é um momento histórico sem linguagem articulada, onde a comunicação se dá através do cheiro. A única dúvida que fica no ar é como a Squaresoft conseguiu passar esta mensagem pra tela...

Este é Sundown Kid. Sua aparência engana: tem pulso de ferro e uma direita poderosa

Muito cuidado nos combates. É complicado recuperar seus pontos físicos. A foto mostra uma espécie de ressurreição

A imagem mostra um encontro inusitado em um mundo futurista

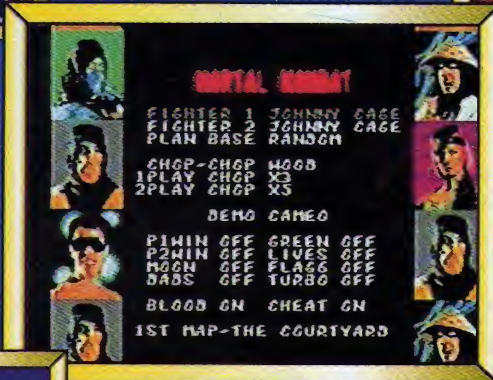
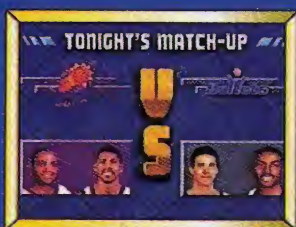
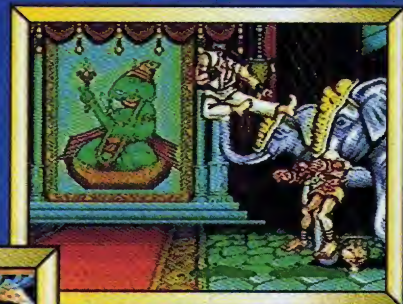
Mighty Max

SUPER NE

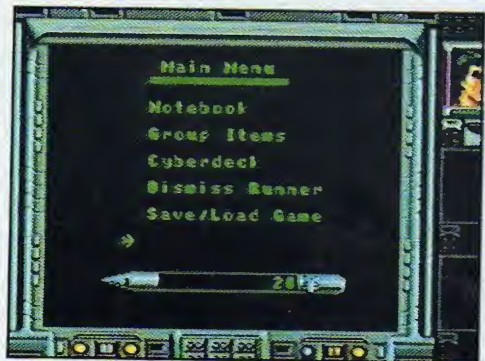
OCEAN - AÇÃO
LANÇAMENTO: SETEMBRO/

Mighty Max é um dos três des mais assistidos da tv amer desde que foi lançado, em outubro c Ele é um super-herói de 11 anos, toques futuristas. Mighty deve da belo rolê pelo mundo, coletando p para reconstruir uma poderosa arm vilão Skullmaster tenta evitar a todo c que você encontre as peças. E por razão bem simples: esta é a ú arma capaz de des lo!

Mighty Max tem o p de se teletransportar en gundos. E olha que o cara trabalhar! As peças da tal a estão espalhadas por 50 cida diferentes. Se você preferir c vidar um colega para jo beleza. Basta juntar forços para derrotar inimigo comum. E aquele vizinho ch aparecer bem na hora sem dramas. Encare Head-to-Head, onde um p sacanear o outro. Pelo núm de opções, Mighty Max t tudo para ser uma grande b dentro da Ocean.

As peças podem estar escondidas nos luga menos óbvios. Use sua imaginação e torça p a sorte não o abandonar

Shadowrun

MEGA

Debug mode - Se este tipo de truque já é bom para jogos de ação, imagine num RPG. O procedimento é simples: na tela de apresentação, faça a seqüência A, B, B, A, C, A, B e Start. Inicie o game normalmente e aperte Start - vai aparecer a tela Main Menu. Mova a setinha para baixo e você perceberá que ela vai parar num espaço vazio embaixo da opção Save/Load Game. Com a seta nesta posição, aperte A e você vai achar a tela do debug, onde pode-se obter magias, curas, ajuste para andar mais rápido e outras coisas legais.

Wolfenstein 3-D

NES

Passwords - Empacado no jogo? Aí vai uma mãozinha para você desencalhar e conhecer as missões do jogo, começando sempre do primeiro piso.

Missão 2 - VRTLRP
Missão 3 - SRKLTR
Missão 4 - MLKLMM
Missão 5 - KNTLMR
Missão 6 - JNKLQN

Star Trek Next Generation

NES

Seleção de fases - Neste game cabeça, um truquinho de seleção de fases pega bem, né? Basta fazer a seqüência de comandos Y, Y, X, X, A, A, B e B na tela de apresentação. Um som confirmará se a seqüência entrou. Inicie o game normalmente, aperte Start para pausar e então aperte Y para fazer a tela de seleção aparecer.

Códigos de Game Genie - O quê! Você quer ainda mais moleza? Então, só usando Game Genie. Pegue estes códigos:

8EA4 - 4FK6 - Todos os tripulantes ficam imunes a tiros inimigos

DDAF - 446C - Energia dos Phasers nunca termina

DA64 - 1D24 - Dobra o poder dos torpedos

Shinobi

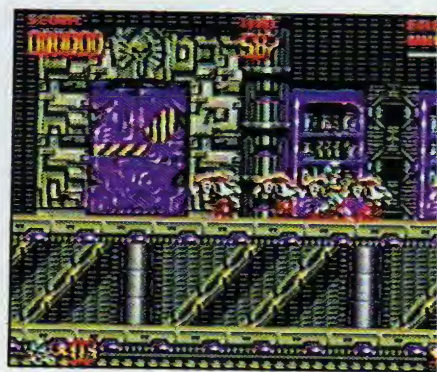
Sound test - Que tal ouvir os efeitos sono[ros] e músicas do jogo? Então é só segurar [...] em seguida dar Start na tela de apresen[ta]ção.

Super Strike Eagle

Mais passwords - Já demos senhas par[a] conhecer alguns momentos do jogo. Agor[a] estas para iniciar cada missão:

Missão 2 - 4HBF839W2
Missão 3 - 4GBF8757
Missão 4 - 7F6G4262
Missão 5 - 09BD42F4
Missão 6 - F06D8609
Missão 7 - D0BG83FG
Missão 8 - 676J4475
Missão 9 - 4HB705FG

Mega Turrican

Invencibilidade - Para ficar invencível, em [qual]quer momento do jogo, basta apertar Start [para] pausar e então fazer a seqüência A, A, A, [...] B, A, A, A. Quando você apertar Start [para] reiniciar o game, perceberá que seu pers[ona]gem não morre nem que a vaca tussa.

ROBOCOP VS. Terminator

SNES

Passwords - Mais uma dica daquelas que todo mundo adora: passwords para começar o jogo em qualquer fase. Mande bala:

Future - TPST
Robot Killer - BSHK
Spaceship - HKFL
Skynet Outer Perimeter- SKTR
Skynet Inneer Perimeter - SKMD
Storage Facility - DRFT
Inner Sanctum - SKNN
Skynet Core CPU - MWFX
Self Destruction - RNTM

FURY of FURRIES

PC

Vidas infinitas - Diquinha complicada, mas que vale a pena pra arrasar neste jogo cabeça. Você vai precisar de um programa que sirva para entrar na linguagem assembler, tipo PC Tools ou EX Tree Gold. Pegue o arquivo FURY.EXE e ache a seguinte rotina: FF 0E F7 1E, substitua por: 90 90 90 90. É isso.

Invulnerabilidade temporária - O esquema é o mesmo da dica anterior. Preste atenção:
Ache 83 3C FF 74 40 A1 e troque por 83 3C FF EB 40 A1. Agora, ache novamente E9 11 FF C7 06 BF e troque por E9 11 FF E9 0E FF.

DRAGON'S LAIR

SEGA CD

Vidas infinitas - Este é o truque dos sonhos de quem não consegue terminar Dragon's Lair. No meio do jogo, pressione simultaneamente os botões A, B e C. Segurando-os, faça a seqüência ↑, ↓, ←, →, →, ←, ↓, ↑. Você verá que tem cinco vidas, mas com o seguinte detalhe: este número não diminui nunca.

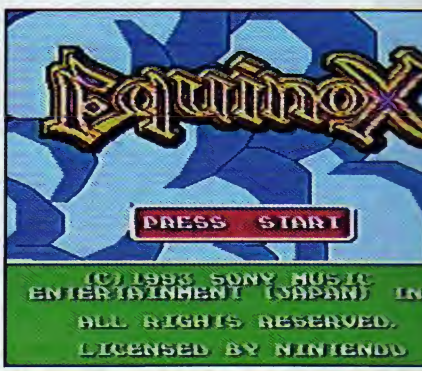
Replay: Esta é pra você rever suas próprias burradas e tentar melhorar na próxima tentativa. No meio do jogo, faça a seqüência →, ←, ←, ↓, ↓, ↑, ↑. Ver o jogo inteiro: Se mesmo depois destas manhas você continuar empacado no jogo, o jeito é apelar para este truque: ele mostra toda a animação da história e basta bancar o decoreba para repetir tudo. No meio do game, faça a seqüência ↑, ↑, ↓, ↓, ←, ←, →, →.

FATAL FURY 2

Lute com os chefes - Virou festa mesmo
Para todo jogo de luta que sai acaba pint
um truque para usar os chefes no Story M
Neste aqui o lance é o seguinte: na tela em
você escolhe os personagens, aperte e se
Start. Com ↓, você pode escolher os ch
Fácil, né?

Continue infinito - Agora que você já aprend
deixar o jogo do jeito que a galera gosta,
também como ficar com Continues infin
Quando você perder todas as vidas no m
Story e aparecer a tela do Continue, ap
juntos ↑, A e B e depois pressione o C.
isso, você aumenta os créditos até nov
truque pode ser repetido toda vez que
precisar de mais Continues, indefinidame

EQUINOX

Vidas infinitas - Ah, que moleza. Um truque
para deixar o jogo ainda mais fácil. Na tel
apresentação, é só fazer a seqüência L, L,
L, L, L, R, R, R, L, L, R, R, L e R. É fácil até
confirmar se a dica entrou: o quadrado em
aparece o Copyright muda de azul para ve

Batman: Return of the Joker

MEGA

Quem é que não curte as aventuras do homem-morcego? Ainda mais quando o Coringa é o vilão, como neste jogo. Com estas passwords espertas para seleção de fase, é sopa no mel.
Passwords - Na tela de passwords, entre com a senha 5257: ela é o código-chave para a seleção de fases. Ao utilizá-lo, uma fileira de cogumelos deve aparecer no pé da tela. Em seguida, utilize cada uma das passwords abaixo para acessar as fases do game:

1-1 - 1100
1- 2 - 1200
Chefe - 1300
2-1 - 2100
2-2 - 2200
3-1 - 3100
3-2 - 3200
Chefe - 3300
4-1 - 4100
4-2 - 4200
Chefe - 4300
5-1 - 5100
5-2 - 5200
6-1 - 6100
6-2 - 6200
Chefe - 6300
7-1 - 7100
Coringa - 7200

Mighty Final Fight

NES

Aumente sua força - Veja só que curioso o que acontece neste jogo. Escolha o Haggar para iniciar o game e deixe-o apanhar até ser eliminado. No Continue, escolha Cody ou Guy e você perceberá que eles ficarão com o mesmo nível de força do lutador eliminado. Não é legal?

Super Street Fighter 2 Turbo

ARCADE

Vença o Akuma com o Ken vermelho - Já dizia o provérbio chinês: para um jogador fera nada é impossível. Acabamos com a pose do Akuma usando o Ken vermelho. Você deve estar imaginando: mas como Ken vermelho? Siga as instruções passo a passo e bote mais um chefão a nocaute na sua galeria de façanhas.
Ken vermelho - Na tela de seleção de personagens, escolha o Ken com o botão de soco fraco. Em seguida, movimente o Direcional rapidamente da esquerda para a direita e aperte o botão de soco fraco repetidamente. Shoryuken! O personagem muda de branco para vermelho e suas características voltam a ser da versão Super, ou seja: Dragon Punch invencível, chute forte contra as voadoras, Dragon Punch de fogo que derruba mais fácil e golpes que tiram mais energia do oponente.

Bata no Akuma - Ao utilizar o Ken vermelho, a luta com o Akuma fica mais equilibrada. O combate fica sem supercombos e sem os golpes que o Ken ganhou na versão Turbo, mas em compensação Ken está mais forte e resistente. Para vencer o chefão, ataque nos momentos em que ele se desloca, principalmente quando ele sobe para dar magia no alto: aplique um Dragon Punch. Evite pular para cima dele de bobeira e não o deixe espremer s[...] lutador no canto. Sacando os movimentos [...] Akuma e jogando nos erros dele, você po[...] vencer esta luta animal.

DICAS

Revenge of Ninja

SEGA CD

Veja o game inteiro - Confesse: esta dica era tudo o que você queria. Ver uma demonstração do jogo inteiro, até o final, pra saber o que fazer... que moleza, vai. Basta acessar a segunda tela de apresentação (aquela com as mensagens Game Start e Options) e fazer a seqüência →, ←, ↑, ↓, →, ←, ↑. Milagrosamente, a opção Test Mode surgirá na tela. Use-a, relaxe e aproveite.

Golvellius

MASTER

Passwords - Com estas duas senhas, o jogo vai ficar uma baba. Para ter $500 mil, use ZC3Y E4XF 76JQ CU63 AAQ6 CFL5 2Q86 28G4. Para começar com sete cristais, use J7VZ HEQV AWPJ 42S8 36AL PQLH MRLY.

Turrican

G. BOY

Invencibilidade e seleção de fases - Na tela de opções, faça a seqüência A, B, B, A, B, A ,A, B, A, A, B, A, A. A palavra Cheat aparecerá em lugar de Start. Comece o game e você ficará invencível. Só dá para pular fases se você estiver invencível, bastanto apertar Select e, sem soltá-lo, der Start. Boa viagem.

World Heroes 2

SNES

Lute com os chefes - Agora você pode lutar com Dio e Neo Geeggus no Story Mode e sair arrebentando. Na tela de apresentação, faça a seqüência Select, A, ↑, R, ↑, Select. Se der certo, você ouve o som de um gongo. Use Select + L para escolher o Dio e R para o Geeggus.

DARKSTALKERS
Capcom

Luta-1 ou 2 jogadores
226 Mega

Darkstalkers é tecnicamente impecável. Agora, cá entre nós, é muito mais fácil fazer um jogo com personagens mágicos que criar lutadores com traços humanos e personalidade própria. Bonito e cheio de golpes legais, Darkstalkers convence. Mas é muito pouco para quem está acostumado a Street Fighter 2

DARKSTALKERS
The Night Warriors

Na edição passada, AÇÃO GAMES teve a honra de apresentar Darkstalkers c exclusividade. A Capcom está investindo forte neste chapante arcade de luta. E apostam no game como "o sucessor de Street Fighter 2". O jogo é tecnicame avançado. Só para comparar, SF 2 Turbo tem um total de 190 Mega, enquanto Darkstalk utiliza 226 Mega de memória. Sabendo disto, o resultado não chega a surpreender. Trata-se um arcade com gráficos soberbos, som legal e ótima jogabilidade. A única dúvida é se Darkstalk tem carisma o suficiente para substituir SF 2...

PERSONAGENS ESTRANHOS

Você pode escolher entre dez lutadores, um mais estranho que o outro. Entre os personagens, um zumbi, uma múmia, um vampiro e outras figuras carimbadas do mundo das trevas. Ao contrário do que acontece com os arcades de luta mais famosos, os personagens de Darkstalkers não são totalmente humanos. Para alguns, isto é sinônimo de fascínio, atração pelo desconhecido. Mas outros podem n curtir tanto assim controlar uma múmia. No final c contas, Darkstalkers pode ser divertido e, ao mes tempo, diferente tanto de um Clayfighter quanto de SF2. Dê um pulo no fliper e tire suas próprias conclusões.

Ninguém precisa ser bidu para sacar que ele é japonês. Sua espada permite golpes muito legais, tanto de perto quanto de longe. Tente cortar os adversários com a espada.

BISHAMON
Samurai

SNAP SWORD
Lance a espada: ←↙↓↘→ + soco

FLIP SWORD
Para trazer o inimigo para perto de você, depois de um Snap Sword, ↓↙← + soco

SEAL OF DEATH
Pule pra cima. Durante o salto, ↑↘→ + soco

QUICK SLASH
Espada neles: ← 2s, → +soco ou chute. Com soco, a espadada sai por cima; use chute para um golpe baixo.

STORM WIND
Para cortar o adversá duas vezes depois de e cutar um Snap Sword. D rante o toque da espad ↓↘→ + soco

SASQUATCH

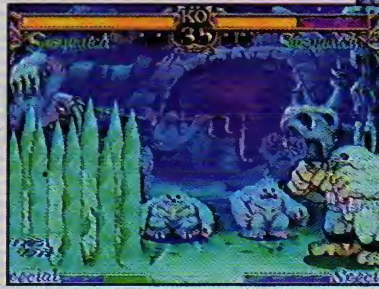
"Pé-Grande"

Este imenso esquimó primitivo herdou seu nome de uma província canadense. Sua maior virtude é congelar os inimigos. Afinal, se ele não entendesse de gelo, quem entenderia?

BIG TYPHOON
Chute que roda: →↓↘ + chute

BIG SHAKE
Uga-uga total! De perto, →↘↓ + soco

BIG BRUNCH
Cômico! Ele engole o inimigo e cospe fora congelado. De perto, ↓↙← + chute

BIG SNOW
Magia louca de gelo: ←↙↓↘→ + soco

BIG TOWERS
Constrói uma fortalez congela o adversário: ↓

JON o Lobisomem

Rápido e ágil, Jon tem magias enormes que causam o maior estrago. Ele é inglês e suas garras assustam.

BEAST RUSH NO ALTO
Magia na diagonal, de cima para baixo: pule e aperte →↓↘ + soco

WILD CIRCULAR
Segure e voe para cima do adversário, batendo a cabeça dele no chão: de perto, vá de →↘↓↙← + chute

BEAST RUSH
Magia: ↓↘→ + soco

CLIMB LASER
Facão: ↓↑ + chute

DEMITRI

O Vampiro

Romeno nascido no final do século XV, Demitri talvez seja o melhor dos dez lutadores. Suas magias são rápidas e devastadoras.

CHAOS FIRE
Magia: ↓↘→ + soco

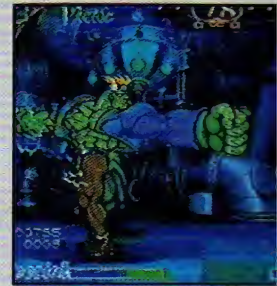
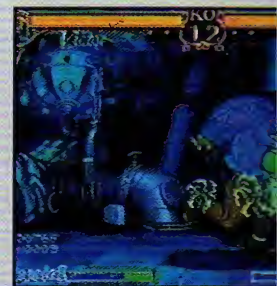
DEMON CRADDLE
Dragon Punch: →↓↘ + soco

BAT SPIN
Na testa do adversário: ↓↙← + chute

NEGATIVE STOLEN
Pilão triplo: de perto, gire o manche uma vez e aperte soco

VICTOR

Frankenstein

O gigante alemão tem golpes a la Zangief. Seus braços e pernas ficam iluminados nos movimentos m

GYRO CRUSH
Rodada: ↓↙←→ + soco

GIGA-HAMMER
Vá pra cima com as mãos: de + soco

GIGA-BURN
Joelhada para cima: ↓↙←

GIGA-BUSTER
Vá pra cima com os pés: de soco

RIKUO

Tritão

Segundo a mitologia grega, Tritão é um Deus marítimo, filho de Netuno e Anfitrite. É por isso que este brasileiro tem barbatanas e se entende tão bem com ambientes aquáticos.

POISON BREATH
Magia com a boca: ←↙↓↘→ + chute

SONIC WAVE
Uma onda magnética que segura o adversário: ↑↘→ + soco

TRICK FISH
Para sacanear o inimigo, durante o Sonic Wave, fique apertando chute

SCREW JET
É o Torpedo do M. Bison, sem t ←→ + soco (não precisa carre

FELÍCIA
Mulher-Gato

Gotham City fazendo escola. Felícia pode não ser tão sensual quanto a Michelle Pfeiffer, mas é muito arisca. É uma lutadora bastante ágil e perigosa.

ROLLLING SCRATCH
Vá pra cima e mostre as garras: →↘↓↙ + soco. Para arranhar mais e mais, aperte soco várias vezes seguidas

ROLLING BUCKLER
Um ataque esperto: ←↙↓↘ + soco

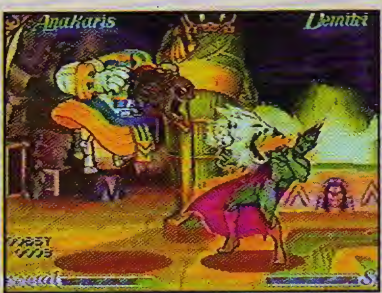
SAND SPLASH
Magia: ↓↘→ + chute

JOGADA
Uma girada que acaba com uma bela jogada para cima: ↓↙← + chute

DELTA KICK
Pernada: ←↘→ + chute

ANAKARIS
Múmia

Anakaris é tão lento que chega a irritar. Mas é um figuraço: puxa o inimigo dentro do sarcófago e enche o cara de porradas.

ECHO BACK
Para engolir uma magia lançada contra você: →↘↓↙← + soco
Para soltar a magia engolida, aperte ↓↘→ + chute

ROYAL JUDGEMENT DAY
Anakaris pula, flutua e lança uns diabinhos. Durante o salto, →↙↓↘ + soco

COFFIN DANCE
Ponha o sarcófago para pular na cabeça do inimigo. Aperte os três botões de soco ao mesmo tempo para o sarcófago pular perto do adversário. Se preferir que o ataque seja feito longe do inimigo, aperte 3 chutes

ECHO BACK (sem magia)
Agarra e joga no chão: →↘↓↙← + soco

MORRIGAN
Demônio

Escocesa, ela é a encarnação feminina do mal. Tem boa diversidade de golpes e, por isso, é uma das melhores opções.

JATINHO
Agarra o adversário, liga o jatinho e joga o infeliz no chão. De perto, acione ←↙↓ + soco

SOUL FIST (no ar)
Magia na diagonal. Pule e detone com ↑↗→ + soco

SOUL FIST
Magia reta: ↓↘→ + soco

SHELL KICK
Morrigan sobe, dá uma girada e acerta várias vezes. Durante o salto, faça ↓↙← + chute

SHADOW BLADE
É um Dragon Punch esperto. Arrase com →↓↘ + soco

LORD
Zumbi

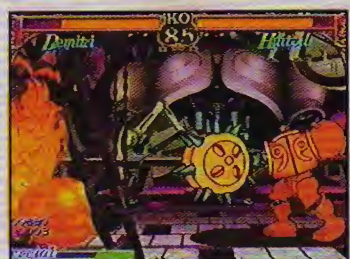
O australiano é meio lento, n alguns golpes compensam lerdeza. O mais legal é sua lidade de desaparecer.

SKULL JAVELIN
Voe pra cima feito libélula: ↑

SKULL PUNISH
Animal! Agarra, dá um pilão espinha. De perto, ↓↘→↗

HELL'S GATE
Para desaparecer, ←↙↓↘

DEATH HURRICANE
Suba rodando: ↓↙← + chu

2 CHEFES FINAIS

HUITZIL
É um robô bem chatinho. Seja rápido e use magias para acabar com ele

FYRON
Este cara é encardido. Ataque-o de longe e defenda sempre

Se você m toma n

REAL PINBALL
Japan Dataworks

Pinball - 1 jogador

GRÁFICO	●●
SOM	●●
DESAFIO	●●●
DIVERSÃO	●●
JOGABILIDADE	●
ORIGINALIDADE	●●●

Não dá para jogar bolas fortes e as respostas são muito lentas. As máquinas deveriam ter mais bandeirinhas e canaletas

COMANDOS

L e R	Controla os flipers
A	Lança a bola
C	Dá créditos
X	Troca de máquina
Direcional	Balança a máquina (se for muito brusco dá Tilt)

★ Recado aos feras: Dá para descolar até três bolinhas de jogo simultâneas

REAL PINBALL

Console que se preza não pode ficar sem games de pinball. Eles são clássicos. Acontece que o primeiro CD do gênero lançado para o 3DO é uma grande decepção. A Japan Dataworks tentou fazer um pinball à moda antiga, mas não deu certo. Os gráficos são razoáveis, mas estão muito abaixo da real capacidade do 3DO. O pior de tudo é a jogabilidade: as respostas são imprecisas e lentas. Além disso, as máquinas são muito simples, com poucas bandeirinhas e canaletas. Resumindo: é lamentável produzir um jogo tão ruim para um aparelho tão caro e sofisticado quanto o 3DO. Bola fora!

STAGE 1

Quando aparece a palavra Kickback, a bola que cai pelos lados, volta. A boiada dura enquanto as luzinhas estão acesas

STAGE 2

No final de cada partida rola o sorteio (Match). Se der o número igual ao seu, você ganha mais uma bola

MÁQUINAS sem NOME

A falta de criatividade é tanta que a Japan Dataworks nem se deu o trabalho de pôr nome nas máquinas: elas se chamam Stage 1, 2 e assim por diante. São cinco pinballs, inspirados nos elementos fogo, água, terra, ventos e Cosmos. Para jogar a quinta máquina, a Cosmos, você precisa ter um bom placar nas quatro anteriores.

O resultado final é um pinball jurássico, com poucos detalhes e possibilidades de pontos. Só o visual 3D ficou aceitável. Desta forma, o verdadeiro desafio do jogo é a sua péssima jogabilidade: não é possível dar "flipadas" fortes, a bolinha se arrasta pela tela e os próprios flipers são horríveis. Pinball de verdade é outra coisa...

STAGE 3

Quando a bola é solta e acerta a luzin[...] piscando na frente da bandeirinha, [...] 8000 pontos

STAGE 4

Entre as quatro primeiras máquinas[...] que dá mais pontos. Em compensa[...] recorde mais alto

X-COM
MicroPose

Estratégia-1 jogador

GRÁFICO	●●●
SOM	●●●
DESAFIO	●●●●●
DIVERSÃO	●●●●●
JOGABILIDADE	●●●●
ORIGINALIDADE	●●●●●

O game vale pela sua estrutura de desenvolvimento que mexe muito com a curiosidade e a inteligência

CONFIGURAÇÃO MÍNIMA

PC AT 386 com 25 MHz, 4 Mega de RAM Monitor VGA, 8 Mega livres no Winchester e mouse. Placas de som SoundBlaster e compatíveis

O combate é dinâmico e exige esperteza

Com certeza a equipe de criação da MicroPose esbanjou ficção científica neste jogo. X-COM – que recebeu também o nome de UFO Unknow Enemy – vai conduzir você a um tempo em que a Terra está sendo invadida por aliens. Até aí, sem novidades. Mas estes aliens são realmente diferentes. Esbanjam inteligência e tecnologia e têm planos pra lá de perversos para nós, humanos. A simples conquista não é suficiente para os invasores. Seu objetivo é descobrir quem são e o que querem de nós. Mas não vamos tirar o seu gostinho de desvendar a trama. Quem quiser saber mais sobre esta história aparentemente simples, vai ter que vencer muitas batalhas contra os aliens.

Se você está a fim de um super-visual, som animal e recursos incríveis, esqueça. Este jogo não tem nada disso. Seu ponto forte é a trama muito bem sacada. Estratégia, ação e até uma pitada de RPG são os ingredientes pra fazer sua cabeça.

Imagine o que serão capazes de fazer em cirur[gia] com os humanos

Unidade de Combate

Quando os aliens começam a invadir nosso planeta, os governos terrestres se un[em] para formar uma unidade de combate chamada X - COM. Você é o chefe dela e d[eve] descobrir qual o objetivo dos ataques e impedir as constantes ameaças.

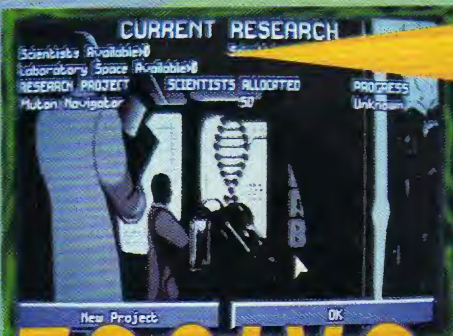
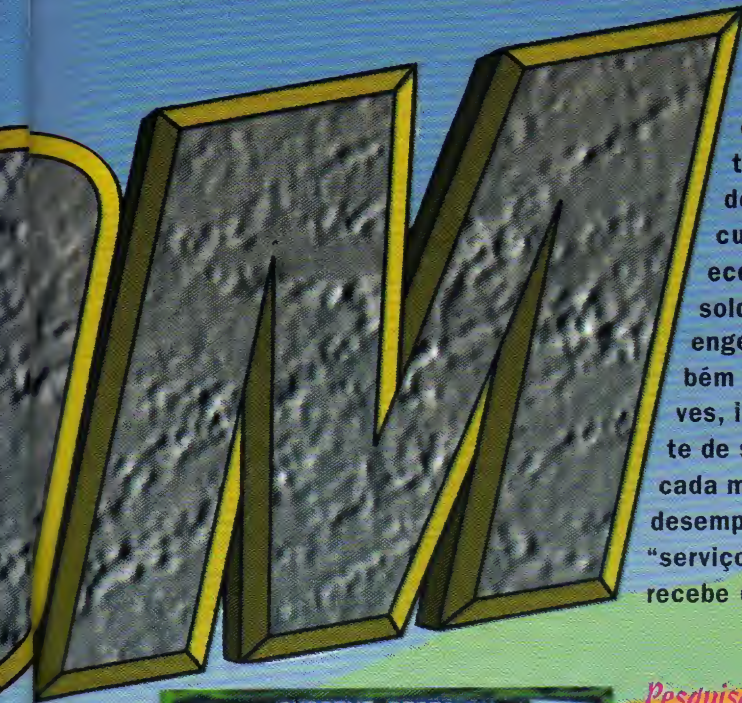
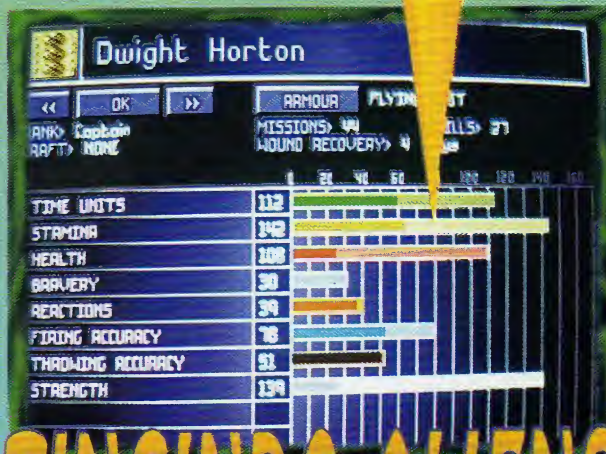
MANUFATU

Esta é a sala de cirurgia dos aliens. Eles usam cortadores lasers para pesquisar um animal

INFRAestrutura

Comece o game construindo bases subterrâneas e desenvolvendo infraestruturas para defesa, como canhões, mísseis, laboratórios, oficinas de reparos e construção. Seja esperto: você não precisa equipar todas as bases com todas as necessidades. Tudo tem um custo e você deve economizar. Contrate soldados, cientistas e engenheiros. Você também pode comprar naves, interceptadores, aviões de carga e para transporte de soldados. O game te dá uma grana no começo. A cada mês esta grana aumenta ou diminui conforme seu desempenho. Mas os países tiram grana de você se o seu "serviço" não andar bem. Ou seja, a grana que você recebe depende do resultado des seus ataques.

As bases são o coração da X-COM. Equipe-as de modo diferente umas das outras para vencer a guerra

Veja as características em que os soldados podem melhorar: energia, bravura, força etc

Pesquisar muito é o segredo para vencer os aliens

PESQUISA

Depois do combate, a pesquisa é o fator mais importante. Cada laboratório comporta 50 cientistas. É através da pesquisa que você descobre como encarar os aliens: pode estudar seus objetos, artefatos e armas e estudar seus corpos para ver como são, que armas podem atingi-los e muitas outras coisas. Mas fique antenado: as origens dos inimigos você só descobre com aliens vivos. É uma boa pegar tudo que sobrar nos óvnis após as batalhas. Muitas coisas você pode vender, como as drogas que eles usam.

ATINGINDO ALIENS

Você pode localizá-los pelo radar ou simplesmente sobrevoando regiões. Nas situações de combate seus soldados têm um tempo certo para agir (Time Unit). Esgotado este tempo, é a vez do inimigo. O bom desempenho garante as habilidades dos soldados.

RA

Todos os recursos usados para o seu sucesso são produzidos na manufatura, embora você precise comprar rifles, plasma, naves etc. Seu objetivo ao produzir é aprimorar-se para ter bons combates e, com apenas poucos soldados, poder eliminar uma legião de aliens.

EXIST
vári
tipos de a

Cada um deles
papel na invasão
bra qual

Snake Man

Chrys Auto

Chryssal

Sect

VAY
Working Designs

RPG -1 jogador

GRÁFICO	●●●
SOM	●●●●
DESAFIO	●●●●
DIVERSÃO	●●●●●
JOGABILIDADE	●●●●●
ORIGINALIDADE	●●

Os gráficos ficaram aceitáveis, mas não exploram a capacidade de memória do CD

COMANDOS

Direcional + A	Andar rápido
A ou C	Conversar/Comprar
B	Acionar menu

★ **Vá sempre até a vila e entre nas lojinhas para ficar bem abastecido**

RPG
É ISSO AI

Não adianta reclamar e querer tudo mastigado. Os games de RPG exigem espírito fuçador e têm aquele velho esquema: quanto mais você enfrenta inimigos, mais adquire poder, magias e experiência. Então, o grande segredo é lutar bravamente, conversar com todos e estar sempre comprando e procurando armas, armaduras e itens.

Que tal aquele papo de príncipe, princesa, valentia, reino dominado.... Tá certo, é um velho tema. Mas funciona muito bem num RPG. É esta a trama de Vay, um dos poucos RPGs criados para o Sega CD feito pela Working Designs. O Príncipe Sandor e sua noiva Elin, herdeiros do reino de Lorath, foram atacados em sua cerimônia de casamento pelo malvado Danek. Para salvar seu reino e libertar sua amada – tomada como prisioneira – Sandor deve encontrar as cinco esferas da Armadura de Vay, a única proteção possível para enfrentar os guerreiros mecânicos de Danek. Nada de efeitos incríveis, mas quem gosta do gênero, vai ficar encanado um tempão tentando chegar ao fim do game. Experimente.

PERSONAGENS

SANDOR - O herói
ELIN - Noiva do príncipe
FEAL - Sua única ambição é conquistar o mundo e a Armadura de Vay
POTT LE - Discípulo de Otto. Tem muitos poderes
KINSEY - Ela comanda o exército pirata da Vila Excelente guerreira
P.J. - Possui mais poderes que os demais
RACHEL - Guerreira imbatível
LYNX - Menestrel com algumas habilidades mágicas

MENUS

À direita de sua tela, você encontra as características de seus personagens, a começar pelo nome do local onde rola a cena, o nome do personagem, nível de experiência, energia (HP) e magia(MP). Embaixo, sua quantia de ouro (G). Apertando o Botão B, você aciona o menu e pode ver seus Itens, Magia, Equipamentos, Status e salvar o jogo. O menu vai se ampliando: se você usar o Direcional pode entender melhor o que cada tópico pode oferecer.

Observe este menu. E mas que mais lhe con

Nos combates, fique ligado: você pode atacar, usar magias, defesa ou fuga. O nome de seu inimigo está ao lado

ARMAS E EQUIPAMENTOS

Você os encontra em fases avançadas do game. A mais importante delas é a Vay Armour. Muito poderosa e superprotetora. Mas você só pode usá-la se achar as esferas. Ao todo são nove. Conheça algumas:

Bard's Hat - Dá inteligência e poder de defesa
Linen Clothes - De baixo custo e resistente
Elmo de Vay - Melhora inteligência, ataque e defesa

A Fortaleza de Gilan foi tomada por Danek. Derrote esta aranha para poder chegar à torre e encontrar Rachel, sua segunda amiga

Entre na passagem se dos tronos. Lá dentro, direita até encontrar

Você deve entrar na Pauth e enfrentar muit até encontrar o Mestre será seu primeiro segui

MA E I

Cada p possui as mag ria co Há dua que todo nagens Flame Além das vários i cos que pra ou e báus. S total. C guns.
Exit Sto esta pe pode sa caverna que faze nho intei
Mandac pera as e um perso detonado
Herbal Recupera

WORLD HEROES

WORLD HEROES
Sega
Luta - 1 ou 2 jogadores

GRÁFICO	●●●
SOM	●●
DESAFIO	●
DIVERSÃO	●●●
JOGABILIDADE	●
ORIGINALIDADE	●

A versão ficou muito inferior ao original do Neo Geo. É muito chato quando os lutadores somem do ringue no intervalo dos rounds

COMANDOS

Joystick de seis botões

A	Soco fraco
B	Chute fraco
X	Soco forte
Y	Chute forte
C ou Z	Agarra o adversário

Joystick de três botões

A	Soco fraco
B	Chute fraco
A (pressionado)	Soco forte
B (pressionado)	Chute forte
C	Agarra o adversário

Os fanáticos por jogos de luta certamente conhecem World Heroes. Afinal é um dos clássicos do Neo Geo e já existe até uma segunda versão, que inclusive foi lançada para Super NES e nós mostramos na edição anterior. Este cartucho da Sega é uma versão do primeiro da série e infelizmente não dá para ficar entusiasmado. Apesar de o Mega Drive ser famoso sua boa jogabilic neste cart deu ze As respostas são tas e imprecisas. A disso, a trilha sonc irritante e tiraram o "fight" que anunc os rounds. Mas quem gosta de luta pode deixar de experimentar.

O chefão Geegus é um alienígena feito de metal liq que se transforma em out personagens. Não dê moleza p esquisito. Pancada nele!

ESQUEMA MANJADO

O esquema do game é aquele que já virou carne de vaca. Você pode encarar desafios simples, para isso basta apertar Start nos dois joysticks ao mesmo tempo. Se preferir, há a opção normal que é escolher um dos oito lutadores e lutar contra todos até o chefão final, Geegus.

Como no original, dá para escolher entre lutar no cenário Normal ou no Death Match, que são aqueles ringues cheios de sacanagens como espinhos, bombas, fogo etc. Todas as lutas são do tipo melhor de três e no meio do jogo rolam umas fases de bônus. O lance é ser rápido pois o tempo é limitado.

Nas fases de bônus, mostre todo o seu talento de escultor. É só encher a pedra de porradas!

OS MELHORES

Hanzou

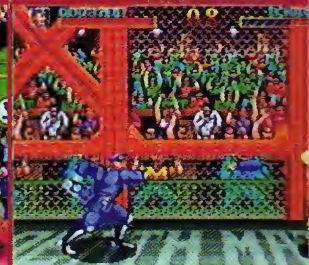
Magia - ↓ ↘ → + soco
Dragon Punch - → ↓ ↘ + soco
Giratória - ↓ ↙ ← + chute
Pulo duplo - ↑ ↑

Dragon

Dragão - ← → + chute
Seqüência de socos - soco repetidamente

Janne

Magia - → ↘ ↓ ↙ ← + soco
Espadada - ↓ ↑ + chute
Seqüência de tapas (perto do inimigo) - chute
Deslizada - ↘ + chute

Brocken

Magia - ← → + soco
Choque - soco rapidamente
Torpedo (no alto) - soco + ch
Espiral - → ↓ ↘ + soco

OS OUTROS

Fuuma

Magia - ↓ ↘ → + soco
Dragon Punch - → ↓ ↘ + soco
Giratória - ↓ ↙ ← + chute
Pulo duplo - ↑ ↑

J. Carn

Ombrada - ← → + soco
Magia - ↓ ↑ + soco

Muscle Power

Pilão - ← ↙ ↓ ↘ → ↗ ↑ ↖ ← + C
Cotovelada - ← → + soco

Rasputin

Giratória - ↓ ↙ ← + chute
Magia - ↓ ↘ → + soco
Esmagada (perto do inimigo)

DUNE
THE BATTLE FOR ARRAKIS

DUNE THE BATTLE FOR ARRAKIS
Virgin
Estratégia -1 jogador

GRÁFICO	●●●●
SOM	●●●●
DESAFIO	●●●●●
DIVERSÃO	●●●●●
JOGABILIDADE	●●●
ORIGINALIDADE	●●●●●

Um game fascinante, que exige paciência mas pode ser jogado muitas vezes e faz valer o seu dinheiro

COMANDOS

A	Selecionar unidade a ser construída/Movimentar unidades e veículos
B	Construir
Start	Acionar menu

★ **Todos os ícones aparecem com o nome na tela**

★ **Vencendo as missões, pintam passwords**

Pode preparar os rojões pra comemorar. Há mais de seis meses o mercado não recebia um bom título de estratégia. O último grande lançamento do gênero tinha sido Soldiers of Fortune, para SNES. Agora chegou a vez do Mega. A softhouse Virgin conseguiu criar um game complexo e fascinante, que pode ser jogado com diferentes desafios, conforme o povo que você escolhe. O game é semelhante à versão para PC, inspirado no filme de Dino de Laurentis, aquele com o ex-Police, Sting. Nele, três povos diferentes disputam as terras de um inóspito planeta.

A CONQUISTA

As tentativas de acordos falharam. O alto Comando (House) quer Arrakis e o Imperador não quer ceder. Duas outras Houses também querem o planeta. Seu objetivo é lotear o planeta em pequenos campos de comando. Conforme você cresce em habilidade e poder, mais tropas e recursos são atribuídos a seu comando. Tente estabelecer um comando forte em cada setor construindo bases e colhendo o spice, substância básica à sobrevivência. A colheita é convertida em créditos para refinarias.

O Mental Advisor mostra a você a região a ser conquistada. Baseie-se pela cor de sua Casa

A TELA PRINCIPAL

Saque bem a tela que mostra sua área de atividade. É nela que você vai edificar sua base. Veja o que indicam os mostradores.

1 - São seus créditos, a grana do jogo.
2 - Indica a unidade que você selecionou.
3 - É o quadro que mostra o tipo de unidade que você tem para construir.
4 - Radar. Dá uma visão ampla do seu território, apontando inimigos e as áreas que você já cobriu.

CASAS DE COMANDO

Você pode escolher a que povo pertencer. São três. Os Artreides têm o escudo azul e são pacíficos, mas são fortes e militarmente eficientes. O escudo verde pertence aos Ordos. São um povo sofrido e nunca abandonam uma batalha. Já os Harkonnen são os mais terríveis. São impacientes e brutais e preferem um combate aberto. Seu escudo é vermelho.

Escolha a Casa que quiser e lute por Arrakis

PARA CONSTRUIR

No início de cada missão você te apenas uma Área de Construção. Nel você vai construir edifícios para s base. Apertando o Botão A duas vez surge a Tela de Produção. Use Direcional para movimentar a caixa v melha sobre o edifício que você qu construir. Aperte o botão A para a co trução começar e você voltará automa camente para a Tela Principal.

Eis a Tela. Observe quanto vai custar a bri deira ($). O símbolo do raio indica qu energia esta construção vai consumir

OS EDIFÍCIOS

Área de Construção - É o coração do território. Você começa com apenas uma delas. Mas, pode construir MCVs e trazer outras de lugares mais distantes

Windtrap - Fonte de energia. É a primeira coisa que você precisa construir na base

Concreto - Dá uma base sólida para as construções. Se você não usá-lo, seus edifícios podem sofrer erosões

Refinaria - Nela, o spice é armazenado em silos e você recebe créditos

Posto - Aciona o seu radar e permite ver o movimento inimigo. Detalhe, se você não tiver o Windtrap, seu radar pode cair. Seu posto deve ser capaz de produzir veículos e barracas

Barracas - Produzem tropas, infantaria e soldados, dependendo do tipo de Casa

Fábrica de veículos - Produz os coletores de spice, MCVs, tanques e veículos

Silo - Armazena 1000 créditos de spice. Se sofrer algum dano, a capacidade pode ser reduzida

Muros - Servem como defesa

Torres - Atiram no inimigo a curta distância

Torre - Foguete - Dispara mísseis a longa distância

Hi-Tech - Produz equipamentos especiais para missões mais difíceis

Reparador - Repara danos dos veículos

Porto - Armazém de unidades para serem requisitadas

Palácio - São postos de ataque específicos em cada Casa. Os Atreides podem formar tropas de fremmens, Ordos podem formar sabotadores e os Harkonnen podem detonar mísseis Death Hand

AS UNIDADES

Soldado - Um soldado com baixo poder de fogo

Tropas - Um soldado com forte poder de fogo

Harvester - São os coletores de spice. Atropelam soldados tropas, mas não atiram

Infantaria - Três soldados com poder de ataque médio

MCV - É o veículo usado para conduzir uma Área de Construção para outra, mais remota.

Trike - Pouco armado, é um veículo para remoção

Raider Trike - Só os Ordos podem usar. Pouco armado e bem rápido.

Quad - Melhor armado que os Trikes e um pouco mais rápido

Tanque de combate - Bom poder de fogo, lento e forte

Tanque-míssil - Mais poderoso que outros tanques, mas menos armado. Para longas distâncias.

Siege Tank - Fortemente armado com 2 canhões, lento e poderoso.

Carryal - Automático. Serve para uso breve

Ornithoper - Usado por Ordos e Atreides. Uma vez lançado, atira repetidamente no alvo inimigo

Deviator - Usando pelos Ordos, solta um gás que atordoa o inimigo

Sonic Tank - Usado pelos Atreides dispara ondas sônicas

Devastator - Lento e poderoso, serve aos Harkonnen. Se muito danificado, se auto-destrói e causa danos ao inimigo

Saboteur - Trabalha para os Ordos. Danifica o alvo

Fremens - São os nativos de Arrakis e estão a serviço dos Artreides

Deah Hand - Arma principal dos Harkonnen. Causa imenso estrago

4ª FASE

Curta o visual da conquista na fa jogando com a Casa dos Ordos. A em preto é território a ser explorado. E avançar com qualquer veículo e a terra a ce. Ande para todas as direções. Com ce você vai cruzar com seus rivais. Como a Áre Construção é o "coração" da base, se você destruir a de seu inimigo, fi mais fácil vencer a batalha. Mas, é claro, proteja muito bem a sua. Use o Harvester para atropelar os soldados, tropas e infantaria, mas cui pois esse veículo não atira. Deixe-o sempre acompanhado. Não esqueça o segredo deste game é conhecer bem suas unidades e saber o mom certo de usá-las.

Fique sempre antenado na sua energia: nada na base funciona sem ela. O s é sua fonte de renda. A área alaranjada é onde ele fica. Quando os Harv estão cheios, tornam-se lentos. Use então o Carryal para levá-los à refin

BUBBLE AND SQUEAK

BUBBLE AND SQUEAK
Sunsoft

Aventura - 1 jogador
4 Mega

GRÁFICO	●●●●
SOM	●●●
DESAFIO	●●●
DIVERSÃO	●●●
JOGABILIDADE	●●●●
ORIGINALIDADE	●●●

O game é muito bem acabado e deve interessar os jogadores mais jovens

PASSWORDS

De lambuja para você, as três primeiras senhas:

RQCRQBPT
NHHDHHBH
QDFLLMMP

COMANDOS

A	Tiro/joga o chiclete para Squeak/ chuta Squeak
B	Pulo
C	Paralisa Squeak (se apertar de novo, ele segue você)/ coloca a moeda na máquina de chicletes/ pega objetos
↑	(quando você está na frente de Squeak) Ele joga você para cima
↓ + C	Desce do ombro de Squeak

Mais uma dupla aloprada desembarca no mundo dos games. Bubble é um garoto valente e seu amigo Squeak é um tanto...desligado. O cart da Sunsoft tem gráficos bem caprichados e os cenários são ricos em detalhes. Você comanda Bubble mas não pode se descuidar de Squeak, pois ele é completamente dependente dos seus cuidados. Bubble and Squeak tem 45 fases, a maioria delas do tipo labirinto. É um daqueles jogos que precisam ser bem fuçados para se ter sucesso. Experimente!

O GAME COMEÇA COM Bubble sozinho. Procure Squeak, afinal amigo é pra essas coisas...

Vilão Felino

A trama se passa no planeta Grool, que foi invadido pelo malvado Kat of Nine Tails e seus companheiros. Sua missão é libertar os habitantes do simpático planeta das garras do terrível gato. O lance é pegar diamantes que estão no seu caminho. Eles vão servir para libertar os prisioneiros. Quando você acerta um inimigo, ele se transforma numa moeda que serve para comprar chicletes para Squeak. Esse é um verdadeiro fanático por gomas de mascar. Você pode pegar uma caroninha nos seus ombros e acertar os inimigos com as bolas de chiclete que saem da boca dele. Além disso, você pode subir em Squeak e tomar impulso para alcançar lugares altos. Aproveite! As fases têm tempo limitado pois o nível de água sobe e nem Bubble nem Squeak sabem nadar. Por isso, procure o submarino, pois é o único meio de enfrentar o gato vilão nas fases aquáticas. Uma inovação: você vai ter que ir atrás do chefe. Ele não aparece automaticamente.

Liberte um prisioneiro deste equipamento. Para isto você vai gastar 50 diamantes. Em compensação, ganha a chance de disputar uma fase de bônus

Não ataque o pato de frente pois ele rebate o seu tiro. Acerte-o pelas costas

ESTRATÉGIA

Squeak depende da sua b[...] vontade e você não pode de[...] lo na mão. Muitas vezes [...] precisa ficar num lugar enqu[...] to você pega moedas ou at[...] uma plataforma para levá-lo p[...] um lugar mais alto. Tome cuid[...] para não perder contato com ele[...] que a maioria dos cenários são ver[...] deiros labirintos e você não deve p[...] der tempo procurando o seu ami[...] Quando o impulso que Squeak dá p[...] você pular não for suficiente, não [...] quente. Procure algumas coisas p[...] empilhar. Podem ser molas, vas[...] etc. Assim você chega nos luga[...] mais altos e não deixa de pegar [...] nhum item.

Nas fases aquáticas, fique esperto com [...] bichinhos e detone os corais a partir da p[...] vermelha. Aqui, todos os botões atiram

Esta seta serve para marcar a tela. Não p[...] batido, senão pode ser obrigado a voltar [...]

COMBAT CARS
Accolade

Corrida - 1 ou 2 jogadores
8 Mega

GRÁFICO	●●●●
SOM	●●●
DESAFIO	●●●●
DIVERSÃO	●●●
JOGABILIDADE	●●●●●
ORIGINALIDADE	●●●

O único defeito do cart é ter apenas cinco pistas. É só decorar os traçados para ganhar sempre

SAQUE ESSES CARAS

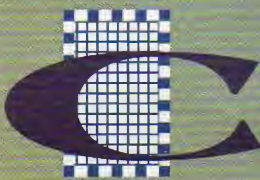
QI DE OSTRA →21!

★ MEKMAC

QI 864!

★ ANDREW

★ **Tente economizar sua arma especial. Quanto menos você usa, mais pontos (grana!) ganha**

COMBAT CARS

Corrida e sacanagem combinam como queijo e vinho. Rock'n'Roll Racing (SNES) e Crash'N'Burn (3DO) são dois ótimos exemplos de games que souberam dosar velocidade e péssimas intenções. O estilo fez escola e agora é a vez da Accolade (Bubsy) atacar com este Combat Cars. O cart reúne oito pilotos, um mais figura que o outro. Cada um dos competidores têm um carro diferente e com uma arma especial. São coisas singelas como mísseis e jato de óleo. Para ninguém ficar parado, há uma eletrizante opção para dois jogadores. É, Combat Cars rende boas horas de diversão.

CONTROLE SENSÍVEL

Os gráficos lembram Micro Machines e a trilha conta com bons efeitos sonoros. A diferença maior em relação a outros games está na jogabilidade. O controle é sensível e muito preciso. Aliás, tão preciso que você achará estranho na primeira vez que jogar. Basta dar um leve toque no Direcional para fazer a tangência das curvas. Um mínimo erro e você vai direto para a terra, perdendo velocidade e tempo. Portanto, treine bastante para não apanhar do controle, OK?

O lance do game é ganhar as provas para faturar uma graninha e envenenar sua máquina. O cart tem cinco pistas básicas que vão ficando mais difíceis à medida que você avança no jogo. Você só continua na parada se conseguir no mínimo o terceiro lugar em cada prova. Se chegar em quarto, quinto ou sexto, adeus. Não tem choro. Afinal, não rola nenhum Continue. A única alternativa é dar Reset e começar tudo de novo.

CORRIDA MALUC...

Estes são os oito doidões que disputa... as provas. Escolha um deles e man... ver. Para não ficar perdidão, avalie be... os prós e os contras de cada um

JACKYL: humano, 34 anos, tem 128 ... QI e pilota um Moentraz P12. Sua ar... especial é o óleo que lança na pista. S... maior virtude é a alta velocidade final

SADIE: garota humana de 19 anos. Dir... um Mantra X202 e lança melecas ... pista. Seu carro é bem estável

RAY: humano de 22 anos, pilota um Se... M42 equipado com um poderoso tur... Seu QI é de 112

MEKMAC: este exemplar de raça Biome... tem o verdadeiro QI de ostra: 21. Seu ca... o Monster 78GSM, deixa minas explo... vas na pista. Alcança alta velocidade

METRO: ciborgue "crânio" (QI 206), s... idade é um mistério. Pilota um ca... especial e tem uma pistola como arm...

GROWL: veterano corredor da raça Tord... compete com um Mole V 2.3 e solta u... densa fumaça que confunde os adversári...

MAMA: é a versão mulher do "Mom... Ela tem 48 anos, 250 Kg e um QI med... cre (80). Guia um Cupcake Model ... incrementado com um turbo

ANDREW: nascido em Costan, o meni... tem 340 anos, um QI assombroso: 86... Sua máquina é o Zephyr Z. Andrew man... mísseis teleguiados e tem grande po... de aceleração

Nem pense em "comer grama". Se você encosta na terra, derrapa e perde velocidade

Cruze ... nha de ... gada e ... compra... bela ... ofer... pneus, ... e turbo ... acelera...

BEAUTY AND THE BEAST
Hudson Soft
Aventura -1 jogador

GRÁFICO	4
SOM	4
DESAFIO	4
DIVERSÃO	3
JOGABILIDADE	2
ORIGINALIDADE	2

Nos momentos mais importantes, a resposta aos comandos dá aquela bola fora. Dá vontade de morder o joystick

COMANDOS

Y	Atacar/Segurar
B	Pular
A ou Y	Gritar
↑ nas paredes	Escalar

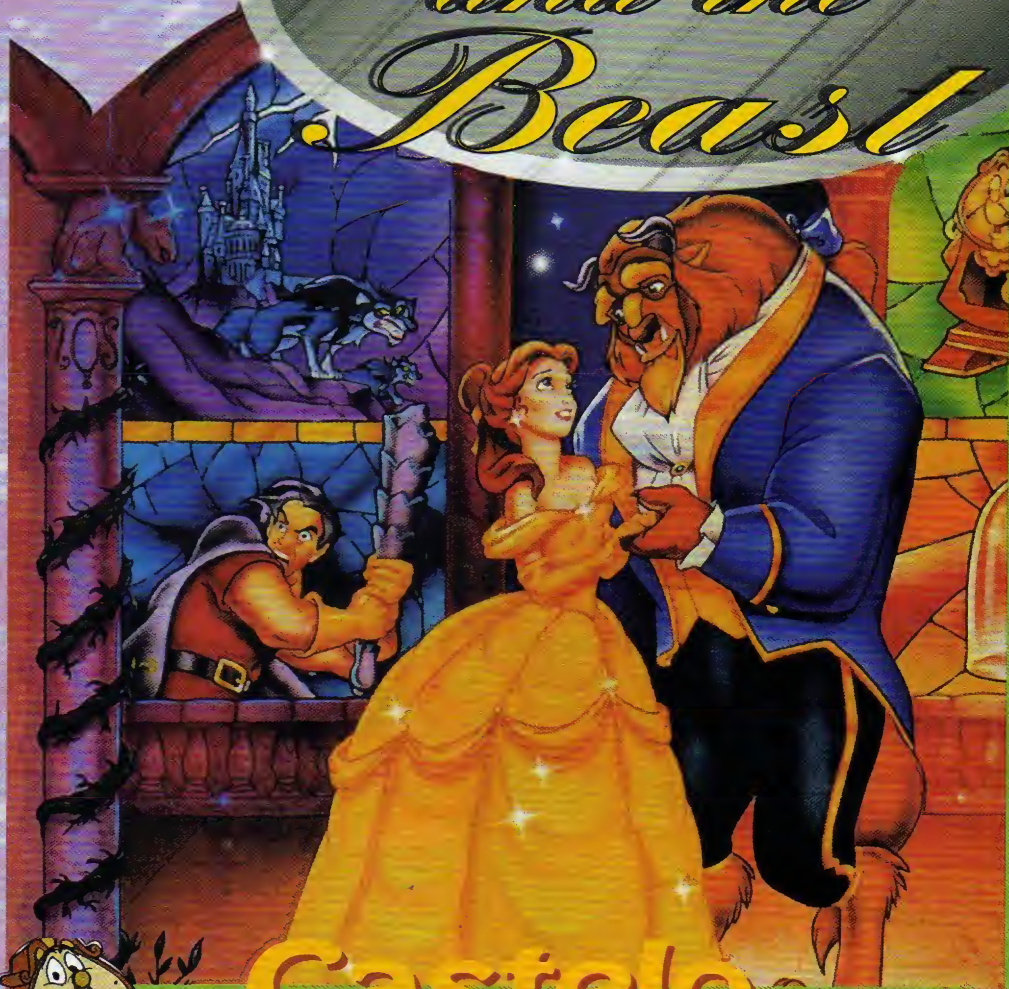
★ **O livro vermelho dá invencibilidade temporária, o azul explode seus inimigos e o livro verde marca a tela**

★ **A apresentação é na base dos vitrais bem coloridos e dá pra sacar aquele lance de que o lindo príncipe foi amaldiçoado por ser egoísta e blablablá**

Ei, leitor! É você mesmo, que já esta querendo mudar a página achando que este gamé é só para garotas. Nada disso. A Bela e a Fera é um cart pra tirar de vez a cisma de que histórias com romance são coisa de menina. Diferente da versão para Mega – que saiu com dois jogos diferentes – este A Bela e a Fera lembra a primeira história, The Roar of the Beast e mostra a batalha da Fera tentando encontrar sua amada dentro e fora do castelo até o confronto final com Gaston. Você não curtiu Aladdin? Então desencane e experimente este game baseado numa das mais belas histórias – pra variar – do mundo mágico de Disney.

Beauty and the Beast

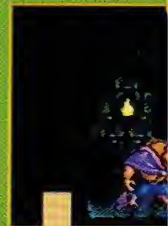
Cenários Escuro

O game tem estrutura simples e segue o pique e subfase. São quatro fases – todas relacion com a história original – e cada uma delas com v telas. Pintam inimigos e poucos itens. Em toda fases procure pétalas de rosa para aumentar tempo e corações, que valem uma vida. Fiqu olho na rosa no canto esquerdo superior da tel ela murchar, você já era. Como o cenário es predomina, o jogador tem que forçar um pou visão pra fazer a fase e enxergar as plataformas facilitam o sobe-e-desce. Os gráficos estão n bonitos e o som é envolvente, mas a resp aos comandos não é precisa e compromete muito sempenho personagen

Castelo

Na primeira fase você vai explorar o castelo. Como a Bela adora ler, você vai encontrar vários livros pelo caminho. Não dispense.

TELA 1 -

O urro das fe se aproxima congela ini

Este espelho ser o caminho que Olhe por onde p

O livro azul gara na explosão nos Serve para deto do castelo

Lobos

A Bela corre perigo. Há lobos ferozes nesta imensa escuridão.

TELA 2 - 1

Este passeio noturno não tem nada de romântico. Suba nas árvores pelos galhos congelados e tenha cuidado pra não cair. Olha uma vida aí

É o lobo! É o lobo. Ataque com dois golpes seguidos. Babinha

TELA 2 - 2

Só o videogame é capaz de coisas desse tipo: sapos nas árvores cobertas de neve

TELA 2 - 3

Esta plataforma é enganadora. Pule no galho pois ela some se você pular nela, ok?

TELA 2 - 4

Você vai encarar um lobo como chefe. Espere-o dar o bote, ataque e vire-se para encarar o outro lobo menor. Repita o lance

TELA 1 - 3

Se não houver passagem de uma escada para outra, use o urro para congelar o morcego e usá-lo como plataforma

Fuce todos os cantos a procura de vidas e pétalas. Epa! Olha uma aí no alto da escada

TELA 1 - 4

O brilho indica a saída. Mas você deve dar toda a volta antes de chegar lá. Parece fácil, mas não é

Cuidado com as cabeças das armaduras. Elas perseguem a Fera

TELA 1 - 5

Mesmos da tela anterior, inclusive este cara que sai do quadro de vidro. Ataque animalescamente

TELA 1 - 6

Quem diria! Um chefe. O bichão é um gárgula. Congele-o com seu urro e ataque com suas poderosas garras

Brincando na Neve

Um belo cenário. Agora ma amigos, a Bela e a Fera brincam com bolas de ne Ah! O amor é lindo!

TELA 3 - 1

Tente pegar todas as bolas que a Bela atira em você e ganhe uma vida se pegar todas

Suba as desvian cando que te pe e també caem .

TELA 3 - 2

Use os livros verdes gran plataformas para alcança lado e descolar uma pét

TELA 3 - 4

O chefe é uma estátua. Fique no pedestal dele e pule quando soltar labaredas

Gaston

Finalmente nosso herói vai enfrentar o grande vilão da jogada. Gaston, que disputa Bela com a Fera.

TELA 4 - 1

Muita chuva, choques e vento forte atrapalham você. Abaixe sempre que vir um morcego

TELA 4 - 2

Gaston chama pra briga, mas covardão que é atira pelas janelas. Abaixe e pule de plataforma em plataforma

Não, não basta. Agora ele atira flechas. O pique é o mesmo, sempre pulando e atacando. Não vai ser moleza

E o amor venceu. A Fera vence Gaston e se transforma lindo rapaz. Agora eles podem ser felizes. The E

TETRIS 2
Bullet-Proof Software

Estratégia
1 ou 2 jogadores
8 Mega

GRÁFICO	●●●
SOM	●●
DESAFIO	●●●
DIVERSÃO	●●●●
JOGABILIDADE	●●●●
ORIGINALIDADE	●●●

Como as outras versões da série, Tetris 2 é bom e vicia. Ele peca por ser um pouco repetitivo e não chega a empolgar como os Tetris anteriores

Entra ano, sai ano e Tetris ainda é o game mais jogado do mundo. A fissura é tão grande que sempre pinta uma versão novinha em folha. Depois de FaceTris, WellTris, SuperTetris e muitos outros, agora é a vez de Tetris 2, conhecido como Tetris Flash no Japão. O cart é um mix de Columns e Tetris. Para eliminar as peças, junte no mínimo três da mesma cor, na horizontal ou na vertical (diagonal não vale!). O objetivo é se livrar das peças que piscam - o mais rápido possível. Simples e direto como um bom Tetris deve ser.
E, como de costume, difícil e viciante.

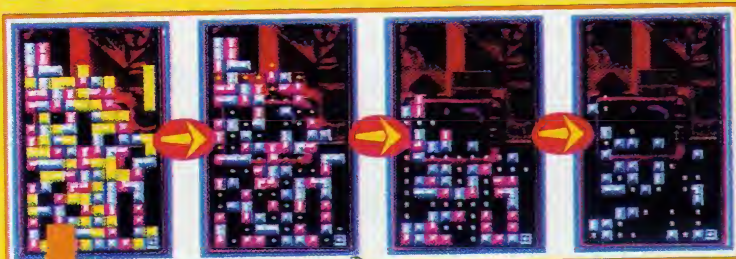
PEDRAS MALUCAS

O grande barato deste Tetris 2 é que rolam umas peças novas e estranhas. O tradicional "L", por exemplo, perdeu um quadradinho e ficou aleijado. São estas peças incompletas que dão o tempero ao jogo: elas podem ser quebradas em duas. Você encaixa uma parte e conduz a outra para onde bem entender. Dá pra fazer coisas "mutcho locas"! Há dois modos básicos de jogo: o Normal e o Puzzle. No Normal, para um ou dois jogadores, basta eliminar todas as peças que piscam para limpar a tela. Já o Puzzle é um verdadeiro racha-cuca. Você deve encaixar uma ou duas peças com precisão, fazendo com que todas as peças desapareçam. As primeiras fases até que são fáceis. Mas a coisa engrossa a partir da décima etapa.

Aproveite a partida normal para um jogador e treine táticas espertas

No Versus Mode, o que conta é a rapidez. Jogue pelo resultado como a seleção de Parreira e Zagalo

SUPER TETRIS!

Esta é uma jogada muito legal: junte seis quadradinhos da mesma cor e todos os quadrados desta cor explodirão na tela. Se você tiver sorte, poderá provocar uma reação em cadeia, livrando-se de quase todas as peças. Acompanhe o estrago nas fotos abaixo.

Junte uma bela estratégia e uma boa dose de sorte. O resultado pode ser este!!!

Uma animação meio idiota aparece a cada cinco fases. Ela tenta ser engraçada, mas não consegue...

Fique esperto: no modo com duas peças, é preciso usar as duas para limpar a tela

KING OF THE MONSTERS 2
Takara

Ação-1 ou 2 jogadores
16 Mega

GRÁFICO	●●●●
SOM	●●●
DESAFIO	●●●
DIVERSÃO	●●●
JOGABILIDADE	●●●●
ORIGINALIDADE	●●●

A versão ficou bem próxima do original de Neo Geo, apesar da diferença de memória

COMANDOS

Os golpes s o diferentes, mas os comandos s o iguais para todos os monstros

X	Soco
Y	Chute
B	Pulo
R	Defesa
L	Carrega o ataque especial
ATAQUES ESPECIAIS	
L+X	Magia 1
L+Y	Magia 2
L+B	Magia 3
ATAQUES NORMAIS (Agarrado ao inimigo)	
B+X	Elbow Saber
X	Front Suplex
Y	Hyper Lightning Blitz

★ Quando você for para o chão, aperte A repetidamente para se levantar

★ Para fazer um ataque especial, pressione L até a barra de energia especial encher e começar a piscar

Definitivamente os japoneses adoram monstros. Com o know-how de anos de seriados do tipo Ultraman e histórias em quadrinhos, eles se especializaram em produzir monstros mirabolantes que insistem em destruir o nosso pobre planeta. Este cart da Takara é uma adaptação de um grande sucesso do Neo Geo e o resultado vai agradar os fãs dos bichões violentos. E não é pra menos: os amáveis gigantes simplesmente destróem tudo e todos que se atrevem a enfrentá-los. Eles não são umas gracinhas?

TERRA INVADIDA

Em 1996 os monstros invadiram o planeta. Por três anos os terráqueos assistiram impotentes a destruição e o terror causado pelas intermináveis disputas entre os gigantes. Em 1999 houve uma invasão de Aliens, tão poderosos quanto os monstros. Só que eles não vieram com a intenção de libertar a Terra, apenas querem destruir os três monstros sobreviventes para poder dominar o planeta sem enfrentar resistência alguma. Os monstros descobrem o plano e resolvem juntar suas forças e ir à luta.

KING OF THE MONSTERS 2

Magia 1 L + X (aperte Y para furar)

Magia 3 L + B

Magia 2 L + Y

SUPER GEON

Uma mistura bem-sucedida de T. Rex com Godzilla. É muito forte mas um pouco lento. Mede 111,86m e pesa 132.000 tons

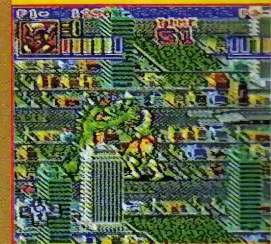
ATOMIC GUY

É o mais equilibrado em termos de força e velocidade. Mede 97,84m e pesa 126.000 tons

CYBER WOO

Super-robô criado para dominar o mundo. Tem uma força descomunal mas é pouco ágil. Mede 89.92m e pesa 180.000 tons

CENÁRIO
BEM DIFERENT

Você pode lutar contra o c
putador, contra um amigo
a dois contra o computado
cart oferece a opção Vers
que são desafios entre
monstros. O jogador que
cer três das cinco lutas
vencedor. Na opção nor
você encara 7 fases com
chefe no final de cada.
lutas rolam em cidades,
sertos, oceanos e até de
de um vulc
No seu
curso v
deve pe
itens que
põem a
energia
dão vidas extras. Também
itens nocivos como o P in
tido, que tira a sua energia
a bomba que causa danos
seu monstro. O item do po
de interrogação é uma sur
sa, pode ser bom ou m
Você não vai lutar ape
contra os aliens: os huma
também vão atacá-lo com
ões, helicópteros e tanq
Não esquente, pois eles
parecer moscas para o
monstro e além disso, v
pode usar elementos do
nário, como prédios e mo
nhas, para atingir os s
inimigos.

Quando você agarra o oponente, rola uma m ção de forças. Mex Direcional repetidame da esquerda para a dir que você ganha a disp

GOLDEN FIGHTER

SD GOLDEN FIGHTER
Culture Brain
Luta - 1 ou 2 jogadores
Cartucho japonês

GRÁFICO	●●●
SOM	●●●
DESAFIO	●●●●
DIVERSÃO	●●●
JOGABILIDADE	●●
ORIGINALIDADE	●●●

A jogabilidade não é muito precisa, mas em compensação, as magias são bem legais

COMANDOS

→→ ou ←←	Correr
A	Chute forte
B	Chute fraco
X	Soco forte
Y	Soco fraco
L	Zombar do inimigo
R	Sair da linha de frente do inimigo

★ Assim como em SSF, Golden Fighter tem seqüência de combo

★ Conforme você é atacado e se defende, a sua barra de energia para golpes especiais vai aumentando

Sim, você já percebeu que é a mesma papagaiada de sempre. Joguinho de luta japonês cheio de personagens esquisitos, bem ao gosto dos orientais. O problema é que os lutadores são pequenos, parecem bonequinhos. Os gráficos ficaram meia-boca e a trilha sonora mais parece um sonífero do que som de jogo de luta. A jogabilidade também é decepcionante. Pelo menos as magias são divertidas e se você gosta de uma boa porrada, talvez goste do cart. Verifique e tire as suas conclusões.

Modos de jogo

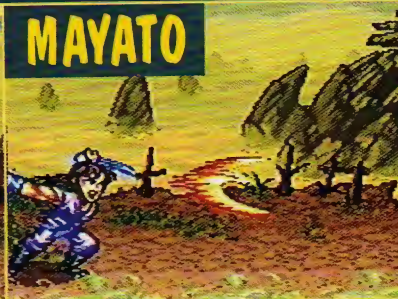
Quando for jogar, experimente o modo Practice. É uma espécie de treino que serve para você se acostumar com a movimentação dos personagens sem a neura de perder o jogo. Tournament é um campeonato em que duas pessoas escolhem oito personagens que lutam entre si. O esquema é o de eliminatória simples. Em VS. rolam desafios simples. Você escolhe o cenário e pode ser jogado contra um camarada ou contra o computador. No modo Story, o lance é encarar um a um todos os 15 lutadores. Só pode ser jogado por um participante.

Opções básicas

Os rounds podem durar 30, 60 ou 99 segundos. Se preferir, o tempo pode ser indeterminado. São 8 níveis de dificuldade e 3 de velocidade. As lutas duram 1 ou 3 rounds. No modo VS. dá para ajustar a força do lutador em Handicap. Fique esperto pois quanto mais energia você põe, mais energia perde quando é golpeado.

Os melhores lutadores

RYUMI

Magia - ←↙↓↘→ + soco
Chute especial - ↓↙← + chute
Mortal - →↓↘ + chute

MAYATO

Magia - ←2seg→ + soco
Chute com magia - ↓↙← + chute
Dragon Punch - →↓↘ + soco

WILER

Seqüência de chute e soco - ↓↙← + chute
Superchute - ←↙↓↘→ + chute
Agarra e soca o inimigo - (perto do adversário) →↘↓ + soco

TETSUO

Magia - →↘↓ + soco
Corre e dá uma paulada - ↓↙←→ + soco
Cambalhota com pezada - ↓↙← + chute

ROSEMAN

Magia - ↓↘→ + soco
Seqüência de socos - ←2seg→ + soco
Soco com magia - ←↙↓↘→ + soco

DADDY

Aparece a garota e dá uma chicotada - ↓↑ + soco
Magia - ↓↘→ + soco
Leão de fogo - ↖↘ + soco

NÃO SE FAZ MAIS HERÓIS COMO ANTIGAMENTE.
SPEED RACER
SEGUNDA A SEXTA, 16h00 E 0h00. DOMINGOS, 11h30, NA
MTV
MUSIC TELEVISION

EDITORA
AZUL

Fundador
VICTOR CIVITA
(1907-1990)

Diretoria
Angelo Rossi
Roberto Civita

Diretor Superintendente: Angelo Rossi

Diretor-Gerente: Carlos C. Arruda

REDAÇÃO

Editora-chefe: Regina Giannetti
Editor: Paulo Montoia
Editora de Arte: Sônia Regina Aversa
Editor Assistente: Roberto Guimarães
Editor Assistente de Arte: Iusse José Filho
Designer Gráfico: Tadeu Cerqueira Pereira
Diagramadores: Claudio Santos Albuquerque, João Ailton Oliveira Andrade, Simone Zucas
Redatores: Suzete Stimpel, Bento Abreu
Coordenadora de Produção: Érica Luísa Assan Câmara
Consultores - Angelo Ishi, Leonardo dos Anjos Santiago, Marcelo B. Massafeli Chin, Marcos Roberto de Lima Ioiô e Wagner P. Hernandez. **Ilustração de Capa** - Sérgio Carreras. **Tradutor** - Luís Fábio Marchesoni R. Mietto.

PUBLICIDADE

Diretor de Publicidade: Claudio Santos
Supervisores de Contas: Afonso Palomares, Fabio Gomes Dias, Ricardo Santos
Gerente: Luis Carlos Stein
Contatos: Marcelo Cataldi, Nádia Lappas, Reginaldo Andrade
Marketing Publicitário: Denise Terranova
Coordenadores: Antonio Perissinoto, Igor Assan, José Soares

COMERCIAL

Diretora: Vera Helena Mirandez Gomes
Gerente de Planejamento e Controle: Ariovaldo Carrera Dias
Gerente de Produto: André Felipe D'Amato
Gerente de Promoções: Sandra Galli Ponsoni

Diretor Administrativo e Financeiro: Pedro Frazão
Azul Press-Gerente: Benjamin S. Gonçalves
Diretora Responsável: Liège de Lima Dória Castelli

Ação Games é uma publicação quinzenal da Editora Azul S.A. **ISSN 0104-1630,** edição **65** agosto de 1994. **São Paulo - Redação e Correspondência:** Av. Nações Unidas, 5777, CEP 05479-900, tel: (011) 816-7866, Caixa Postal 66254, CEP 05389-970, fax: (011) 813-9115. **Rio de Janeiro:** Segmento Editora S/C Ltda. Av. Marechal Câmara, 160 - 9º andar - sala 929 - CEP 20020-080, telefax: (021) 220-3762. Circulação desta revista: **2ª quinzena do mês. Números atrasados:** ao preço da última edição em banca, por intermédio de seu jornaleiro ou no distribuidor das publicações Abril de sua cidade. Distribuída com exclusividade no país pela DINAP.

IMPRESSA NA DIVISÃO GRÁFICA DA EDITORA ABRIL S.A

ANER

PRÓXIMA EDIÇÃO

Se você perder, depois não vá dizer que a gente não deu um toque

DEBULHADOS

Mega - Hulk, mais verde do que nunca!
Arcade - Virtua Fighter da Sega - ATÉ QUE ENFIM!
SNES - Soccer Shootout - Acredite se quiser: a Capcom conseguiu fazer um jogo de futebol original e inovador.
SNES - Fatal Fury Special - Com todos os chefes a que você tem direito

SHOTS

- **As novidades da Salex 94, uma feira com os arcades que vão rolar no Brasil nos próximos meses**
- **A Capcom contrata toda a equipe que fez Mortal Kombat na Midway**
- **Street Fighter volta em 1995 com imagens digitalizadas**
- **Como funciona a TV Sega do Japão**

PREVIEWS

O superarcade Daytona, entre outros

DEZENAS DE DICAS

E QUANDO A GENTE DIZ QUE É DICA, É MESMO

EDITORA
AZUL

NOSSAS PUBLICAÇÕES

Entretenimento

CONTIGO: Gente, Atualidades e TV
BIZZ: Rock
SET: Cinema e Vídeo
AÇÃO GAMES: O Mundo dos Videogames

Esportivas

FLUIR: Surf
GRID: Automobilismo e Velocidade

Femininas

BOA FORMA: Fitness, Beleza e Saúde
CARÍCIA: Comportamento Adolescente
UAU: Ídolos da Juventude
HORÓSCOPO: Horóscopo e Previsões

Interesse Geral

OS CAMINHOS DA TERRA: Viagem, Natureza e Ecologia
SAÚDE É VITAL: Prevenção e Saúde

Guias e Anuários

VIAGEM E TURISMO
HORÓSCOPO ANUAL
1500 VÍDEOS

Especiais

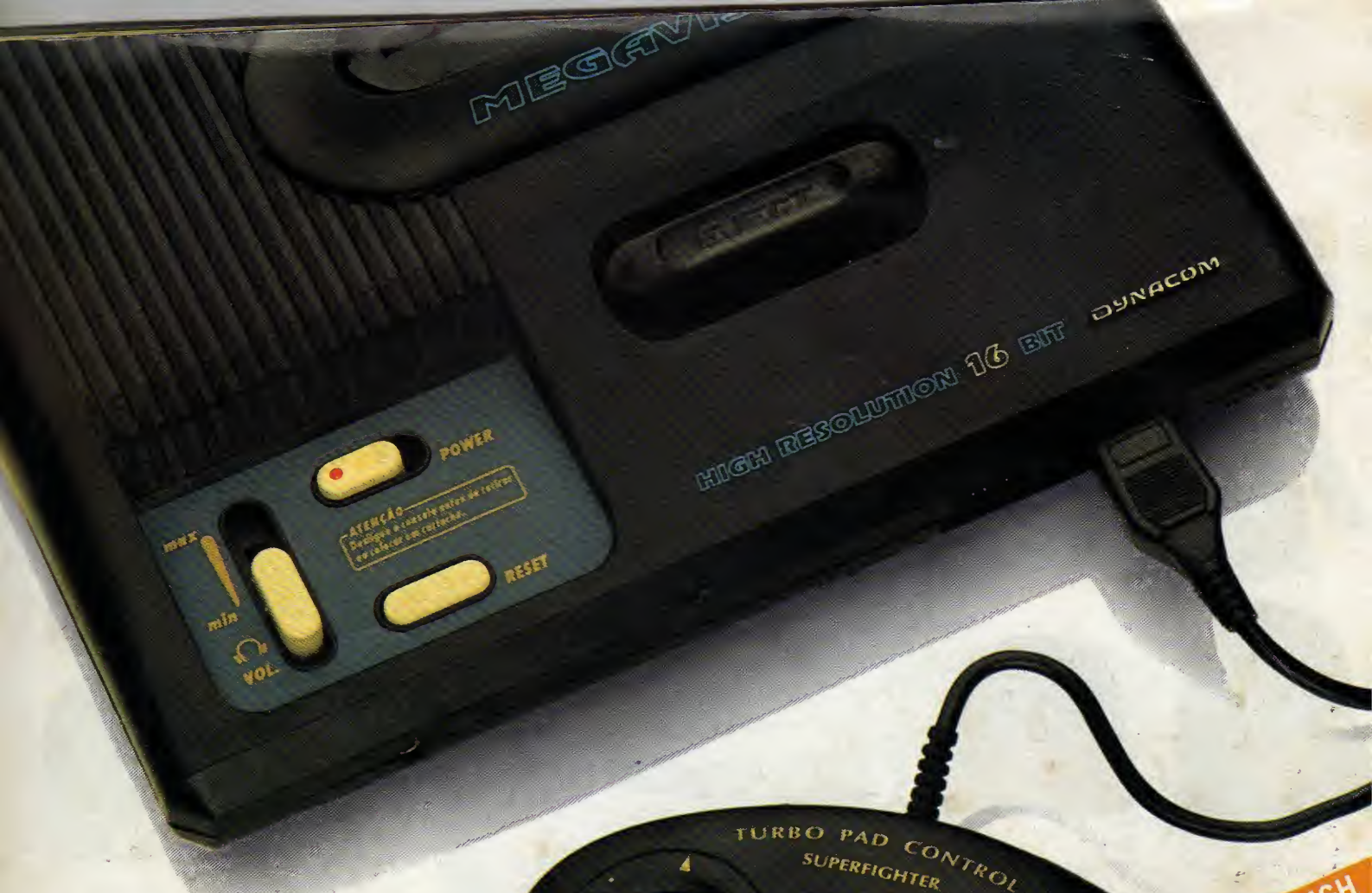
FAMA
LETRAS TRADUZIDAS
VÍDEO ERÓTICO

NOSSOS ENDEREÇOS

São Paulo: Av. Nações Unidas, 5777 - CEP 05479-900 - Tel.: (011) 816-7866 - Fax: (011) 813-9115 - São Paulo - SP
Rio de Janeiro: Av. Marechal Câmara, 160 - 15º andar - salas 1534/35 - Centro - Rio de Janeiro - CEP 20020-080 - Tel.: (021) 532-0313 - Fax: (021) 532-1486 - CP 4816

REPRESENTANTES DE PUBLICIDADE

Brasília: Espaço Com. Int. e Consult. Ltda. - SDS Ed. Venâncio III - sala 202 - CEP 70300 - Brasília/DF - Tel.: (061) 223-2134 - Fax: (061) 226-3644
Campinas: CZ Press - Com. e Representações Ltda. - Rua Antônio Cesarino, 967 - CEP 13015-291 - Campinas/SP - Tel./Fax: (0192) 32-7975
Minas Gerais: M.A.M. Publicidade e Repres. Ltda. - Rua Timbiras, 1560 - sala 1904 - Ed. City Center - CEP 30140 - Belo Horizonte/MG - Tel. e Fax: (031) 224-9534
Paraná: M.L.C. - Representações Comerciais - R. Cândido de Abreu, 526 - cj. 604- Bloco B - CEP 80530-905 - Curitiba/PR - Tel.: (041) 253-4048 - Fax: (041) 252-2844
Rio de Janeiro: Segmento Editora S/C Ltda.- Av. Marechal Câmara,160 - 9º andar - sala 929 - CEP 20020-080 - telefax: (021) 220-3762
Rio Grande do Sul: Print Sul - Av. da Azenha, 1502 - cj. 206 - CEP 90060 - Porto Alegre/RS - Tel./Fax: (051) 223-9528
Santa Catarina: By Speranza - Rua Dr. Alfredo Daura Jorge, 9 - Cond. Village II - Florianópolis/SC - Tel.: (0482) 32-0519

Trax™

HIGH RESOLUTION 16 BIT
DYNACOM
POWER
RESET
VOL.
max
min
TURBO PAD CONTROL
SUPERFIGHTER
START
MODE
MEGAVISION
O MEGA
MASTER
DA DYNACOM
O MEGAVISION chegou para detonar em dose dupla.
MEGAVISION é MEGA: um videogame de 4ª geração,
de 16 bits, com imagens em terceira dimensão, 10 cana
de som e compatível com todos os cartuchos do padrão
SEGA* para MEGA DRIVE* I, II, III e GENESIS*. E
vem ainda com exclusivo botão EJECT, para você não
fazer força na hora de tirar o cartucho.
E não é só isso. Com o MASTER VISION ADAPTOR,
MEGAVISION vira MASTER: videogame de 3ª geraçã
compatível com todos os jogos do MASTER SYSTEM*.
Também vem com o novíssimo joystick SUPERFIGHT
com botões A, B, C, X, Y, Z, TURBO, SLOW MOTION
função MODE, além de um fone de ouvido estéreo.
Você não está vendo em dobro. MEGAVISION é sob
medida para o megamaster que há dentro de você.
DYNACOM
A Dynacom é fera.
EGA, MASTER SYSTEM, MEGA DRIVE e GENESIS são marcas registradas de terceiros sem vínculo de qualquer espécie com a DYNACOM.